34

漫画 34 漫画

LIRE 5.000

APRILE 1994

MANGA NEWS

LAMU'
MAI
PATLABOR
RANMA 1/2

GOTRINITON

PORTFOLIO

Granata

漫画 漫画 漫画

GRANATA PRESS

Z COMIX

È in edicola il numero 34 di **Z COMIX,** con le magiche gesta di **BASTARD!!.** 128 pagine, lire 5.000.

Z STAR

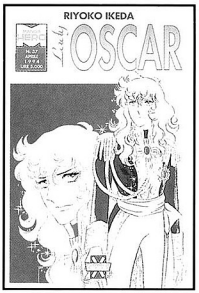
Negli spazi siderali con **CAPITAN HARLOCK** e la sua ciurma. Il grande **LEIJI MATSUMOTO** ai comandi su **Z-STAR** n° 28! 80 pagine, lire 4.000.

ZERO 39

4 SERIAL ENTUSIASMANTI: ALITA, GENOCYBER, SANCTUARY, SILENT MÖBIUS! **ZERO,** LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE! 128 PAGINE, 5.000 LIRE.

Granata

MANGA HERO



Dedicato ai fan di **RIYOKO IKEDA**, a grande richiesta, su **MANGA HERO** n°37, **LADY OSCAR!** 96 pagine, lire 5.000.

MANGA ALBUM

Solo **Hayao Miyazaki** poteva dar vita all'incredibile avventura di Nausicaä; il n° 10 di **MANGA ALBUM** è in edicola. 48 pagine, formato 21X28, lire 5.000.

MANGA ZONE

TRENTAQUATTRO

ANNO IV NUMERO 34 APRILE 1994

SOMMARIO

Magazine	pag.	4
Portfolio: Gotriniton	pag.	15
Portfolio: Gundam	pag.	27
Cuore di manga	pag.	31
LAMU'	pag.	35
PATLABOR	pag.	53
Solomanga	pag.	85
RANMA 1/2	pag.	91
MAI	pag.	111

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, IRENE CANTONI, GIANCARLO CARLOTTI, FEDERICO COLPI, GLORIA CORICA, FRANCESCO DI SANZO, SIMONETTA SCALA - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: TIZIANO CAPELLI, DAVIDE CASTELLAZZI, ALEX MARCOMINI, PAOLO MATTERA, SABURO, VANNA VINCI.

CREDITS

LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc. Adattamento: Claudia Cangini.
RANMA 1/2 © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
PATLABOR © by Masami Yuki/Shogakukan Inc./Viz Communications Inc.
Adattamento: Claudia Cangini.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc.
English version: © by Viz Communications Inc.
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Rieko Fukuda e Fabrizio Magri (giapponese), Monica Garuti (inglese).
Lettering: Deborah Pigrucci.
Copertina: Gotriniton, © 1981 Ashi Production.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Litosei, via Bellini 22/4, Rastignano (BO). Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/8467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47, 40122 BOLOGNA
telefono 051/237737 (r.a.) - fax 051/226895
servizio ordinazioni 051/370232

Pochi giorni fa, in una 'rete' telematica, ho scoperto questo imperdibile proclama (datato 8 febbraio, quindi ben prima che annunciassimo ufficialmente i dettagli dei nuovi paperback manga – i pettegolezzi viaggiano in fretta!), che merita gli si dedichi buona parte dello spazio di un editoriale: «Evidentemente la decisione della Granata di ripubblicare i manga già venduti in edizione di lusso (leggi lire 12.000 cadauno) non è stata presa per aiutare i bambini della Bosnia o la gente del Terzo e Quarto mondo. Eppure venderanno moltissimo. Ma se sarà così, allora ci meritiamo anche di peggio. Ben venga la Alessandra Valeri Manera». Come già m'è capitato di dire in altra occasione, qui alla Granata siamo in attesa di venire accusati anche di essere noi i responsabili dell'effetto serra. Ma come, non ci vergognamo a pubblicare in volumetto ciò che è già apparso a puntate sui periodici, seguendo così il turpe esempio dei giapponesi, popolo che notoriamente di manga non capisce un accidente? Eppure non mi è parso di notare contestazioni antibonelliane quando gli Oscar hanno iniziato a riproporre in libreria volumi con le storie già pubblicate di Dylan Dog, Martin Mystère e Nathan Never.

Luigi Bernardi

POSTA

VENDO/SCAMBIO

Scambio OAV, film con materiale originale, fumetti, "Animedia", dischi, album, libri, ecc.
Lorella Nucciarelli
Via di Villa Belardi 24
00154 Roma

Vendo videocassette, film, OAV, colonne sonore e materiale editoriale.
Francesca
Tel.: 0832/301900
(non dopo le ore 20.00)

Siete interessati ad anime e horror entrambi inediti in Italia? Solo vendita.
Francesco Boni
Tel.: 06/3701528

Vendo ultime novità dal Giappone. Film d'animazione e OAV di vario genere. Vendo inoltre film horror americani inediti in Italia. Per maggiori informazioni telefonare.
Mario Pinto
Tel.: 3011630 sera
(solo zona Roma)

Vendiamo e scambiamo un grossissimo numero di OAV e serie televisive, sia in giapponese che in italiano. Chi fosse interessato telefoni a:
Anwar
Tel.: 02/55017793
oppure
Riccardo
Tel.: 02/57408074

Vendo la serie completa di Mazinga Z (cioè dal nr. 1 al nr. 11 compresi) a L.

L'ARGOMENTO DEL SECOLO

Cara Alessandra Valeri Manera, leggo la tua toccante disquisizione di 'tranquillizzare' i bambini e i genitori, e della necessità di non porre domande ai bambini né di metterli di fronte a 'situazioni imbarazzanti'. La stessa filosofia della Fininvest verso qualsiasi fascia di ascoltatori (altro che solo bambini) è: tranquillizzare, evitare domande o dubbi nella mente dello spettatore. Tu parli per Berlusconi, e ciò che dici pare scritto dal Grande Fratello. Chissà perché vedere della cultura sulle reti Fininvest è cosa più rara di un dodo blu... Certo, mia cara, che capisco che noi che amiamo i cartoni animati giapponesi abbiamo quasi tutti una ventina d'anni, mentre il target a cui mirate voi berluscosi è quello infantile. Ma, allora, perché non lo fai tu quel minimo sforzo necessario a capire che se vuoi trasmettere un cartone per ventenni indirizzandolo a bambini di sei-otto anni poi ti tocca amputarlo qua e là e anche lì? Cosa ti costa comprare direttamente serie già indirizzate a quell'età? Ma te lo dico io: voi importate serie di richiamo per una larga fascia di ascoltatori (vedi *City Hunter*), poi le stuprate quanto basta a far stare zitti i benpensanti, certi che noi 'cultori' finiremo poi per adattarci a subire le vostre porcherie pur di vedere i cartoni che amiamo. Così, potete allargare di molto la fascia degli spettatori che vi seguono. Il tutto nella perfetta logica Fininvest: accontentare tutti senza soddisfare nessuno.

Marco Pederzoli
Faenza (RA)

Non capisco perché eliminare tutto quello che appartiene a un'altra cultura. E non mi riferisco solamente a quella giapponese. Insegne, nomi di persone o città, cibi tipici, dialoghi volatilizzati nel nulla. Perché i bambini non devono porsi domande su ciò che vedono in TV? Per loro credo che non ci sia di meglio: essere stimolati nella ricerca del sapere sempre più cose nuove. Confrontarsi già da piccoli con altre culture, capire che il mondo non è tutto uguale, che esistono altri modi di pensare, altri costumi, altre credenze religiose diverse dalle nostre non può che far diminuire la paura per tutto quello che è diverso. Tutti noi ci chiediamo perché a pochi chilometri da noi c'è gente che si scanna perché ha una religione diversa dagli altri. Perché una cultura deve sopraffare sempre un'altra?

Daniele Toia
Bagheria (PA)

Vi scrivo dopo aver letto l'intervista ad Alessandra Valeri Manera , che non condivido in molti punti (la presunta violenza, che non turba un bambino, che sa distinguere realtà e fantasia più di quanto pensino gli adulti; la continua trasmissione dei vecchi classici, mi sembra un modo per evitare nuovi acquisti). Visto che questa è la linea della TV, mi rendo conto che l'unico modo per gustarmi opere giapponesi è il mercato delle videocassette. Ringrazio sia voi che Yamato per l'impegno svolto.

Massimiliano Boni
Cere (BG)

Vi scrivo oggi per fare un lieve appunto al popolo italiano «Si può sapere che c**** ci hanno fatto i giapponesi che vengono denigrati a questa maniera?». Non solo per quanto riguarda manga o anime, ma ho notato che in tutti i settori gli italiani hanno qualcosa da ridire sul popolo del Sol Levante, perfino per quanto riguarda l'elettronica, che se si toglie dall'Italia tutta l'elettronica giapponese, nei negozi spe-

City Hunter © 1987/88 Hojo T./Shueisha-Sunrise

POSTA

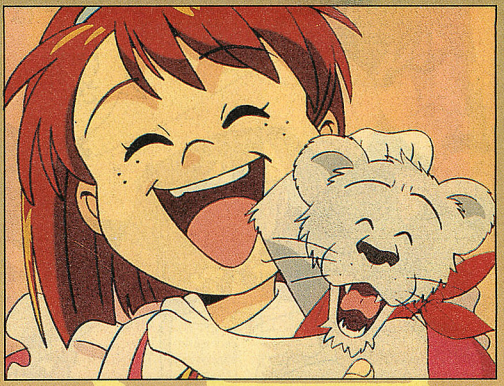
di "Manga Compact" e i primi 11 di "Orange Road" (Star Comics) a L. 500 in meno ciascuno del prezzo di copertina + "Z Video" 1 e 2 a L. 22.000 cadauno.
Francesco Benaglio
Via IV Novembre 5
24062 Costavolpino BG
Tel.: 035/970935

Vendo i seguenti manga: Ninja High School *("Japan Comics", n. 1 anno 1, aprile 1993, ed. General Press),* "City Hunter" *(1 e 2 in italiano, ed. Trastevere),* "Cat's Eye" *(1 e 2 in italiano, ed. Trastevere),* "Be Free" *(1 e 2 in italiano, ed. Trastevere),* Crying Freeman *("Z Comix" n. 7, ed. Granata Press), a prezzo di copertina (L. 5.000 l'uno) sia in blocco che sfusi. Spese di spedizione comprese.*
Pamela
Tel.: 0331/375676 ore pasti (nelle altre ore c'è la segreteria telefonica)

Sono in possesso di moltissime novità made in Jap (più di 400 titoli). La visione è ottima e sono in VHS PAL.
Fabrizio Buscaroli
Via G. Pascoli 34
21051 Arcisate (VA)
Tel.: 0332/471020 (19.30-20.00)

A tutti gli appassionati di film e OAV, ho parecchie novità.
Yoon
Tel.: 035/572308 (pomeriggio)

Il mistero della pietra azzurra © 1990 NHK

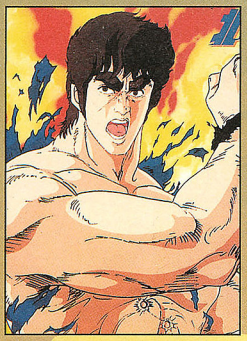


Nella succitata intervista, i bambini appaiono come dei poveri idioti venuti da un altro pianeta che sono totalmente all'oscuro dell'esistenza di altri Paesi aventi altri costumi e linguaggi e che rimarrebbero sconvolti per tutta la vita se sapessero che i giapponesi parlano il giapponese e non l'inglese. Poveri bambini se dovessero conoscere le bellissime leggende e le usanze orientali - che non vengono insegnate neanche a scuola - invece delle solite menate pseudo-ambientaliste americane che limitano la fantasia e l'intelligenza dei tanto indifesi minori. A grandi esperti in psicoterapia infantile vengono pagati dalle reti compensi assurdi per farsi consigliare di censurare ideogrammi giapponesi e voti all'americana! Eh sì, un bambino non si riprenderebbe più dallo shock alla vista di tali orrori! Io credo si stia sottovalutando, anzi ignorando, una cosa importantissima: i bambini sono INTELLIGENTI!!! A volte più degli adulti. Nell'intervista si dice che nella fascia oraria in cui vengono trasmessi i cartoni animati gli adulti non possono controllare ciò che seguono i loro figli. Ma allora questi bambini vengono lasciati da soli, il pomeriggio? Una madre o un padre non hanno tempo per seguire ciò che fanno i loro figli? Ma, allora, anche trasmettendo pupazzetti innocui (per esempio i *Puffi* o *Mapletown*) dalla mattina alla sera da quei bambini non ci si potrà aspettare altro che violenza e REALE bisogno di psicoterapia.

Stefania De Liberato
Pescara

È un plebiscito di pollici versi, come previsto: ci scuseranno gli autori delle lettere pubblicate se abbiamo dovuto tagliare selvaggiamente i loro scritti, ma a quanto pare i nostri lettori, quando impugnano la penna, sono tutti convinti che il loro messaggio debba diventare automaticamente la lettera del mese, magari pubblicata a puntate, o in un brossurato a parte, o casomai sostituendo il portfolio a colori. Anche potando con tale foga abbiamo dovuto forzatamente attuare una crudele scrematura all'interno della valanga di lettere pro o contro Manera (per essere pignoli, non abbiamo ancora ricevuto una lettera 'pro'). Ma c'è in questi giorni un altro italiano che ha acceso gli animi rischiando di spaccare il paese. Berlusconi o Bossi, penserete. Invece no! Se dobbiamo attenerci a quanto ci consegna il postino, la nazione odia o ama, detesta o apprezza Gerardo Zanin, l'incauto lettore che ha commesso peccato capitale: dichiararsi d'accordo con quanto scrissi sul numero 29. Con la morte nel cuore devo ammettere che l'indice di gradimento di Gerardo (e di conseguenza quello delle mie affermazioni) è bassino. Per evidente mancanza di spazio, permettetemi di rimandare al prossimo mese il secondo round AVM, il primo Zanin... e la già annunciata risposta a un contumelioso messaggio fiume inviatomi da Marco Biondi e Omar Buono.

P.S. Il premio 'Lettore più buono', costituito per l'occasione, va a ***Cinzia di Genova*** *che, dopo la lettura del "Cuore di manga" dove Nicola Bartolini rimpiangeva l'incompletezza della sua raccolta di figurine di Lady Oscar, gli ha fatto dono della fatidica 99. Un commosso grazie, Cinzia. Anche da parte del fortunato Nicola, al quale abbiamo già recapitato il prezioso dono.*



cializzati, ci restano dei deserti tipo quelli di Ken (un mio amico, ora giustiziato tramite lapidazione, sosteneva che la Sony fosse italiana). Il Giapponese è il popolo più efficiente del mondo, e noi invece di imitarlo che si fa? Lo si prende per il c***!

Luca Mannori
Fornaci di Barga (LU)

Se, al di fuori di qualsiasi critica, alla Fininvest vanno attribuiti i meriti di aver portato in Italia alcune perle dell'animazione giapponese, va comunque aggiunto che la loro politica, seppur non discriminante nei confronti dell'origine di una serie, lo è senza ombra di dubbio verso le fasce di età più adulte che seguono con passione le produzioni nipponiche. Non è corretto tagliare fuori dalla programmazione e quindi dalla loro possibile fruizione le categorie di animazione destinati a fasce d'età superiori ai 14 anni, per il semplice motivo che la TV non è solo di chi la fa ma anche di chi la usa. Essa è di tutti! Quel nobile ruolo di CONTROLLORE, che il soggetto in questione crede di avere delegato dalle famiglie è patetico e, ripeto, contraddittorio. Inoltre, lo scopo di proteggere i più piccoli dalla violenza (la Valeri Manera sembra Peter Pan), sembra scomparire nel momento in cui annuncia la prossima programmazione di *City Hunter* sulle sue reti. Mi chiedo come la metterà con le scene di nudo, gli ammiccamenti sessuali, le scazzottate, sparatorie, i tentativi di aggressione, che questa serie presenta. Aborro anche il discorso riguardante la legge sulla pubblicità. Personalmente collaboro con il circuito di Retecapri e Telecapri che hanno una programmazione complessiva di circa 3 ore giornaliere di animazione rigorosamente made in Japan, e sono tra le più seguite. Se l'audience è buona, gli sponsor non mancano di certo, figurarsi alla Fininvest. Nella stessa intervista, la V. Manera ha confermato l'impossibilità di mandare in onda lungometraggi d'animazione, ma a smentita di quanto detto Italia 1 alle ore 14:00 del giorno 2 gennaio 1994 ha trasmesso *Lupin III Il tesoro degli avi*, della durata di 90 minuti. L'impressione che mi ha dato la V. Manera è quella di chi sentendosi alle strette ha dato solo delle risposte di circostanza, tanto per zittire i suoi detrattori.

Adriano Forgione
Napoli

Non voglio dire che le affermazioni della Manera siano tutte sbagliate - sarei una fanatica se lo credessi - alcune motivazioni del suo agire sono comprensibili... ma altre mi lasciano perplessa. O sono semplici giustificazioni non credibili, anche se necessariamente travestite da realismo, oppure lei e il suo staff ci credono sul serio. In questo caso sarebbe peggio... molto peggio!
Cominciamo da quello che lei ha dichiarato essere il target abituale dei loro programmi: dai 6 ai 14 anni. Ma è completamente assurdo pensare di uniformare i programmi adattandoli a una fascia d'età COOOSI' estesa...! È chiaro che un bambino e un ragazzo non pensano allo stesso modo; un bimbo non potrà mai capire tutto quello che vuol dire *Nadia*, e non mi riferisco certo alle scene di nudo o ai baci, ma al contenuto in sé. E d'altro canto, i ragazzi si annoiano a morte guardando *Topo Gigio*, anche se è disegnato bene.
Se davvero sono stati consultati degli psicologi per la scelta dei programmi, non possono far finta di ignorare queste importanti differenze d'età. Inoltre, anche solo il ragionamento che la Manera ha fatto sui bambini mi sembra infido. Secondo lei le censure, i tagli, i cambiamenti di nomi e luoghi servono a 'PROTEGGERE' (sic!) i piccoli da ogni influenza esterna al loro ambiente, a evitare di TURBARLI, secondo le sue testuali parole. Forse non si è resa conto di aver detto una cosa gravissima, che la smaschera più di quanto potrebbe mai fare una sua azione: una televisione 'educativa', come pretende di essere diventata la Fininvest col suo "Bim Bum Bam", "Ciao Ciao" ecc, non è qualcosa che PROTEGGE (o almeno non nel senso che intende lei), bensì qualcosa che APRE al mondo, che aiuta a conoscere, a imparare, ad accettare cose diverse da quelle che si è soliti vedere. Col genere di filosofia della Manera si rischia di bloccare la crescita intellettuale dei bambini, o peggio di farne degli intolleranti.

Cristina Nari
Savona

POSTA

4000 cadauno e del Grande Mazinga *dal nr. 1 al nr. 4 compresi, sempre a L. 4000 l'uno. Inoltre* Black Magic *nr. 1 e 2 e* Dominion *nr. 1 e 2 (della Granata Press), anche quelli a L. 4000 cadauno. Inoltre disegno poster, cartoline, ecc. e dipingo su magliette i vostri personaggi jap, da Ken ad Akira, da Lamù a Nausicaä (anche su guanciali e ogni tipo di stoffa!). A chi fosse interessato offro la mia amicizia per corrispondenza.*
Annarita Rimini
Via Nicola Pisano 4
55049 Viareggio (LU)
Tel.: 0584/391464
ore pasti

Se sei interessato a scambiare, vendere o comperare materiale audio/video giapponese, contattaci al più presto.
Otaku Club
Viale Kennedy 10
61032 Fano (PS)
Tel./Fax 0721/824351
(Ottavio)

Scambio album "Calciatori" Panini 1984/91 (solo 85/86 incompleto) e innumerevoli figurine degli stessi anni con materiale jap. Inoltre scambio o vendo almanacco illustrato "Panini Tennis 89".
Umberto Pusateri
Via Liguria 45
90144 Palermo (PA)

Vendo serie completa Horobi, *i primi 17 numeri di "Manga Classic", i primi 6*

NEWS

RANMA 1/2
vol. 4
21 aprile, Shogakukan, 30', Kitty Film

DIRTY PAIR FLASH
vol. 4
21 aprile, VAP/Bandai Visual, 30', Sunrise

NATSUKI CRISIS
vol. 2
21 aprile, Shueisha/King Record, 30', Madhouse

SHINSEIKI GPX CYBER FORMULA ZERO
vol. 2
(Cyber Formula Zero, Grand Prix del nuovo secolo)
25 aprile, VAP, 30', Sunrise

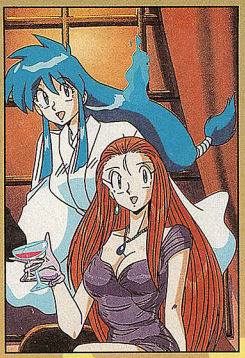
AA MEGAMISAMA
vol. 5
(Oh, mia dea!)
28 aprile, Kodansha/KSS, 40', AIC

YANKI REPPUTAI
vol. 5
(La pattuglia ciclone degli yankees)
fine aprile, Toei Video, 50', Toei doga

KIZUNA
(Legame)
fine aprile, Daiei, 30', Sid Limited

HOKAGO NO SHOKU-INSHITSU
(La sala professori nel doposcuola)
fine aprile, Daiei, 30', Sid Limited

GS Mikami © 1994 Shina M./Shogakukan-Asatsu-Toei doga

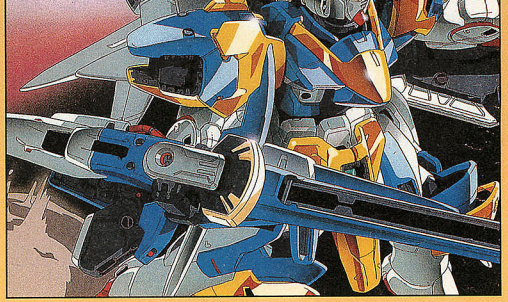


scendo una seconda giovinezza (se volete saperne di più su questo eccellente autore, volate a pag. 89, all'interno del nuovissimo spazio interamente dedicato ai manga, dove tracciamo un profilo di Mr. Be Free!). *Sanctuary*, ormai considerato un cult manga in patria, ha superato la boa dell'ottavo numero e sembra destinato a durare ancora per un bel po'; è uscito anche *P no higeki* (Il dramma di P), una raccolta di brevi storie di Rumiko Takahashi pubblicate sul settimanale "Big Comics Original" tra il 1987 e il 1993: vi si possono trovare *Roman no akindo* (Il commerciante di sentimento, 1987), *Hachi no naka* (Dentro al vaso, 1988), *Erusaizu no shiawase* (Gioia taglia larga, 1990), *P no higeki* (1991), *Poi no ie* (La casa dell'immondizie, 1992), *Hyakunen no koi* (Un amore di cent'anni, 1993). Sempre da Shogakukan ricordiamo il primo anime comic di *GS Mikami* e da Tokuma il secondo di *V Gundam* e gli anime book di *The Cockpit*.

NEWS ANIME DAL GIAPPONE
di Federico Colpi

VIDEONOVITA'

Saremo un giorno costretti a eliminare le news anime da **Mangazine**? Sembra proprio di sì, considerando che sono sempre più scarse le novità di rilievo che arrivano dal paese del Sol Levante (accontentiamoci del fatto che in Italia gli amanti di manga e anime possono invece trovare sempre più delizie a disposizione! *Giant Robot* e *La città delle bestie* dovrebbero bastare a dare soddisfazione ai vostri sensi per qualche mese...). Ci limitiamo così a segnalarvi l'uscita dell'episodio conclusivo di *Ai no kusabi* (Il cuneo nel mezzo, traducibile anche come 'Il cuneo dell'amore'), un racconto ambientato in un mondo alla *Galaxy Express* dove i cyborg rappresentano un'élite che domina gli uomini in carne e ossa, ridotti alla stregua di schiavi. Uno di questi, Riki, cerca di liberarsi dal giogo impostogli dal padrone Iason. Ben disegnato da Naoyuki Onda, questo video è, come l'episodio precedente, disponibile solo su ordine postale all'interno del



V Gundam © 1993/94 Sotsu Agency-Sunrise-TV Asahi

Slam Dunk © 1994 Inoue/Shueisha-Toei doga

Giappone (ahi ahi ahi). Sembra che questa moda stia entrando in voga, considerando che anche *Tokyo Babilon II* è stato distribuito con lo stesso sistema! Non c'è che aspettare l'edizione italiana (presto da "Manga Video"). Altre novità sono un nuovo ritorno di Minky Momo (Gigi) in OAV, dal suggestivo titolo *Tabidachi no eki* (La stazione della partenza), in cui vedremo la Momo della nuova serie televisiva incontrare quella della vecchia. Infine, visto che l'altra volta vi abbiamo parlato di *Aozora shojotai*, vi annunciamo un'altra riduzione video di un manga di Toshimitsu Shimizu, il softcore *Reirei* che ha per protagonista la principessa lunare Kaguya, giunta sulla Terra per scongiurare il pericolo di una distruzione planetaria predetta da Nostradamus. Ancora, è in arrivo la riduzione di un fortunato manga di Mieko Koide che segue la moda giapponese del momento, ossia l'omosessualità maschile, protagonista in sceneggiati televisivi, numeri speciali di riviste, inchieste tv ecc. *Hokago no shokuinshitsu* (La sala professori nel doposcuola) vede protagonista un giovane insegnante appena arrivato in una scuola media che viene subito circuito dall'altrettanto giovane, bellissimo insegnante Fuma... Per il resto, non abbiamo novità da darvi ma solo precisazioni su titoli già annunciati: per il nuovo *Lodoss War* sembra che il principale candidato al ruolo di regista sia Kazuo Tomizawa, già apprezzato in *Silent Möbius*; in *Taiho shichau zo!* ai nomi già annunciati nello scorso **Mangazine** si sono aggiunti quelli di Hiroshi Kato, che si occuperà dei fondali così come ha già fatto in *Oh, mia dea!*, e di Toshihiro Murata di *Tylor* al mecha design. In *Mars* saranno le due perle dello staff di *Shuten doji*, Masashi Sogo e Hideyuki Motohashi, a occuparsi rispettivamente di sceneggiature e character design. Per questo mese è tutto! (PS: anche il mercato delle riduzioni delle serie tv in LD ristagna! L'unica novità del mese è *Il mago pancione Ettciù*, dalla Pioneer LDC! In momenti come questi c'è più soddisfazione a vivere in Italia!!)

Il mago pancione Ettciù © Tatsunoko Prod.

NEWS DAL MONDO di Davide Castellazzi

INGHILTERRA

ANIME! A Beginners's Guide to Japanese Animation di Helen McCarthy ed. Titan Books £6.99

Come vuole l'esplicito sottotitolo 'A Beginner's Guide to Japanese Animation', Anime! è un agile testo introduttivo di grande formato interamente realizzato da Helen McCarthy, nome già noto agli appassionati anglofoni grazie alla rivista "Anime UK" di cui è direttrice. Dal linguaggio semplice e scorrevolissimo, Anime! è quello che promette di essere, una guida per principianti, per coloro che di anime sanno poco o nulla, utilissima in Gran Bretagna vista la carenza di materiale saggistico/informativo sull'argomento. Dividendo la guida in sezioni per argomento ("Dai robot al cyberpunk", "Guardie e ladri", "La TV dei ragazzi", ecc.), l'autrice fornisce una veloce carrellata sulle più importanti produzioni animate giapponesi, carrellata che per forza di cose (il libro consta di sole 64 pagine) si limita a un centinaio di titoli ma che rappresenta comunque un'efficace proiezione del complesso universo anime. In appendice non mancano un utile dizionario degli anime, un

NEWS MANGA DAL GIAPPONE
a cura di Federico Colpi

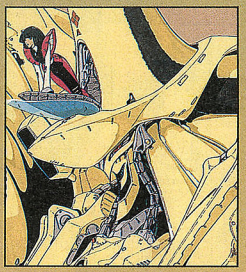
ANCORA TAKAHASHI

Siamo finalmente in grado di anticiparvi la trama di *Saigo no kao* (L'ultimo viso), il nuovo capitolo di *Ningyo no mori* (Il bosco delle sirene) di Rumiko Takahashi. Eccovela: Yuta e Mana, nel loro continuo peregrinare, si imbattono nel piccolo Nanao, feritosi nel tentativo di sfuggire a un uomo che voleva apparentemente rapirlo. Il bimbo, con grande sorpresa di Mana e Yuta, ingerisce una medicina che fa rimarginare le sue escoriazioni: senza dubbio è un farmaco ricavato da carne di sirena! Quando però Yuta riesce a parlare con il 'rapitore' di Nanao, scopre che anch'egli si chiama Nanao ed è il padre del bimbo, mentre invece colei che finge di esserne la madre è in realtà la madre del Nanao adulto che, dopo aver mangiato carne di sirena, è rimasta giovane per decenni...

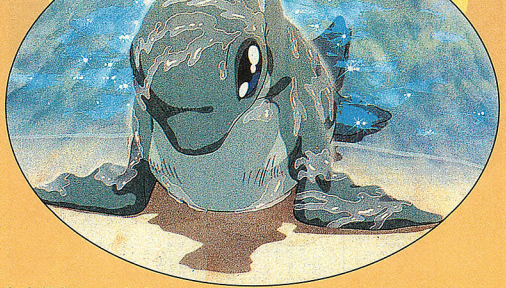
MANGANOVITA'

Anche nei manga ben poco brilla sotto il pallido sole di fine inverno: le novità più interessanti vengono dalla Kadokawa shoten che ha finalmente dato alle stampe il terzo volume di *Elementalors*, il clone di *Bastard!!* ideato da Takeshi Okazaki; il secondo e ultimo del dolce *Toi umi kara kita Ku* (Coo venuto da un mare lontano) di Mahiro Maeda; ancora, è finalmente arrivato anche il sesto volume di *Five Star Stories* di Mamoru Nagano e il terzo companion-book di *Lodoss War*; Mediaworks ha portato in

Five Star Stories © 1994 Toys Press



fumetto *Tekkaman Blade*, uscito in volume a fine febbraio; Kodansha, dopo *Rocky Joe*, sta ristampando nel formato e con le copertine originali *Devilman* di Go Nagai, attualmente impegnato in una riduzione in due volumi dell'*Inferno* dantesco; a casa Shueisha, *Slam Dunk* è arrivato a quota 17, *Dragon Quest* al 20, *Jojo* al 36, *B.B. Fish* al 12. Nel campo ristampe, sono arrivati alla fine *Ringu ni kakero* (Punta tutto sul ring!) e *Fuma no Kojiro* (Kojiro dei Fuma), i due 'classici' di Masami Kurumada, nonché *Wingman*, l'opera prima di Masakazu Katsura. È inoltre iniziata la pubblicazione in volumi deluxe di *Occhi di gatto* e sono stati ristampati tutti gli anime comics dei film di *Dragon Ball* e *Yuyu hakusho*; Shogakukan ha terminato *Yaiba* col volume 24 e ha portato al 4° *Tokyo daigaku monogatari* (Storie dell'università di Tokyo) di un Tatsuya Egawa che sta cono-



Coo © 1993 K. Kageyama - Coo Committee

NEWS

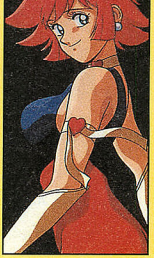
GLI OAV DEL MESE

AI NO KUSABI
vol. 2
(Il cuneo nel mezzo)
fine marzo/inizio aprile, Magazine Magazine, 60', AIC

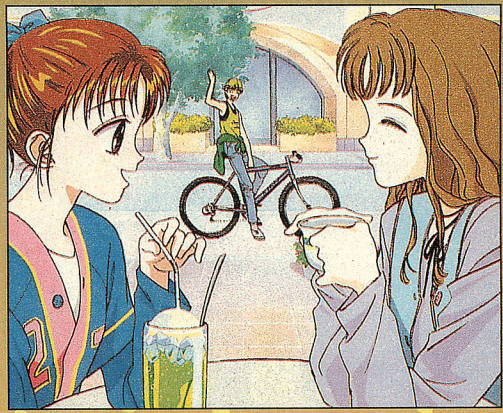
SHINSEIKI GPX CYBER FORMULA ZERO
vol. 1
(Cyber Formula Zero, Grand Prix del nuovo secolo)
1 aprile, VAP, 30', Sunrise

KIBUN WA UAA! JITSUZAI OL KOZA
(Mi sento wow! Gli insegnamenti di una segretaria realmente esistente)
1 aprile, Toho, 40', Group Tack

SHIN KYUTI HANI
voll. 1 e 2
(La nuova Cutie Honey)
21 aprile, Toei Video, 25' l'uno, Toei doga



NEWS



indice dei film e delle serie già giunte in Inghilterra e un indirizzario per chi vuol saperne di più. Il maggior pregio del volume è sicuramente rappresentato dalla ricchezza di immagini, presenti sia in bianco e nero che nel più consono colore. Giovandosi di una grafica ariosa, Anime! offre infatti un gran numero di fotogrammi, schizzi, pin-up degli anime trattati, risultando in tal modo una gioia per gli occhi dell'animefan. In attesa di qualcosa di più corposo e speculativo sull'argomento, Anime! risulta quindi una tappa obbligata per i lettori inglesi, ma può rappresentare anche una piacevole lettura e un veloce ripasso per quelli italiani (che comunque si giovano di un'informazione ben più completa e accurata).

CANADA

MECHA PRESS
ed. Ianus Publication
$ 5.95

Il mecha-design ha sempre goduto di una particolare attenzione nella realizzazione di manga e anime di fantascienza. Da Gundam in poi è divenuto ancora più importante, attirando su di sé l'interesse dei fan e l'estrema cura di mangaka e animatori, tra i quali esistono addirittura gli specialisti di settore, i mecha-designer. Non poteva, quindi, non nascere una rivista interamente dedica-

LUPIN CONTRO NOSTRADAMUS!!

È invece il grande schermo a riservare novità in continuazione: *Muori, Nostradamus!!* sarà (forse) il titolo del nuovo lungometraggio di Lupin III previsto per il 1995; la regia sarà di Takeshi Shirato, uno dei veterani della Toei doga. Per quest'anno invece sono arrivati il nuovo di *Dragon Ball* (*Kiken na futari! Chosenshi wa nemurenai*, cioè 'Attenti a quei due! I supercombattenti non dormono!'), quello di *Arale* (*Hoyoyo! Tasuketa same ni tsurarete*, ossia 'Oioioi! Portata via dal pescecane che ho salvato!') e il primo film cinematografico per *Slam Dunk*. Con la primavera arrivano anche nuovi lungometraggi per Doraemon (*Nobita e i tre moschettieri dell'illusione*), con gli amichetti Umeboshi denka e Doramichan in due cortometraggi di 'accompagnamento'; ritorna *Kureyon Shinchan* e con esso anche *Yuyu hakusho*, mentre arrivano due film tratti da classici giapponesi per l'infanzia: *Ryantsuri no uta* (La canzone di Lian Lzu Li, di Yoichi Takashi), storia di un profugo cinese fuggito da una miniera dell'isola giapponese di Hokkaido dove veniva costretto a lavorare in condizioni disumane; e *Gusuko Budori no densetsu* (La leggenda di Guscow Budri, di Kenji Miyazawa), che racconta le esperienze di un giovane che cerca di definire la sua strada per il futuro. In arrivo anche *Sakka o hyakubai tanoshiku muru hoho* (Il sistema per godersi 100 volte di più lo spettacolo del calcio), un mix di spezzoni live e animati con personaggi disegnati da Hisaichi Ishii.

NOVITA' IN TV

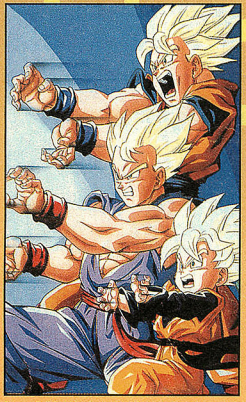
Anche la televisione non presenta molto di nuovo: *Marmalade Boy* è il nuovo anime della Toei doga che prenderà il posto di *GS Mikami*, colpevole, nonostante i buoni indici di ascolto, di essere una serie poco adatta alla trasposizione in giocattoli (ahimè, anche questa è una regola della sopravvivenza degli anime!!). Tratto da un fumetto per ragazze pubblicato su "Ribbon" (Shueisha), ruota attorno a un tema che ne renderà impossibile la trasmissione tv in Italia: i genitori della piccola Koki, durante un viaggio all'estero, conoscono un'altra coppia con la quale fanno uno scambio di partner. Alla fine le due coppie decideranno di divorziare e risposarsi scambiandosi mogli e mariti. Già questo fatto basta a sconvolger Koki; a completare lo schock arriva la precisazione che le due coppie vivranno sotto lo stesso tetto con Koki. La ragazza, disperata, non riesce a capire le motivazioni dei genitori ma, conosciuto il bel Yu del quale si innamora pazzamente, scoprirà a cosa può portare l'amore…
La televisione di stato NHK ha portato in animazione *Galactors*, un vecchio fumetto fantacomico di Monkey Punch, ribattezzandolo *Omakase sukurappazu* (Lasciate fare a noi Scrappers!). Ben poca cosa se paragonato a *Montana*

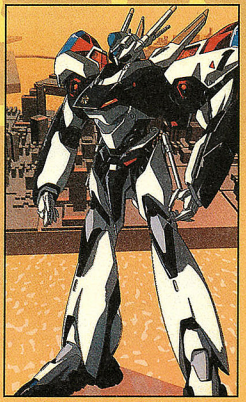
Copertina "Animage" 3 © 1994 Niboriki/Tokuma shoten

Jones, il nuovo cartone animato ideato da Marco Pagot e prodotto sempre dalla NHK! Questa riedizione delle avventure di Indiana Jones, ambientate in un mondo di cani e altri animali simile a quello di Sherlock Holmes e incentrate sulle vicende di Montana e del fido Alfredo, stanno mostrando a cosa può arrivare un cartone animato televisivo quando è fatto con passione, impegno (e tanti soldi). Se non altro possiamo essere contenti del fatto che lo vedremo senza dubbio in Italia! Sempre la NHK si butta sul calcio con *Goal!*, una serie il cui protagonista Hikaru Tatsumura, un brasiliano di origine giapponese che torna sull'arcipelago nipponico per giocare a calcio, diventerà il primo maschio protagonista di un anime a portare l'orecchino (almeno secondo i progetti originali: chissà se la seriosissima TV di stato non imporrà qualche cambiamento al design). Ah sì, c'è già stato Patalliro, ma quello è tutt'altra cosa...

GUNDAM, SEMPRE GUNDAM, FORTISSIMAMENTE GUNDAM!

Sì, sì, l'abbiamo già annunciato, ma visto che siamo sempre i primi (e gli unici) a farlo, cogliamo l'occasione per ripeterci: Gundam tornerà in una nuova serie tv nel 1996 ma... sembra che anche questo 1994, dopo la conclusione di *V Gundam* al 51° episodio, possa regalarci un Gundam tutto nuovo e luccicante in versione tv! Unica cosa che possiamo svelarvi per ora è che Tomino, che è arrivato pure a dichiarare di «essere troppo vecchio per potersi ancora occupare di cartoni robotici vicini al gusto del pubblico», lascerà la mano a uno staff tutto nuovo. Un'altra notizia en passant: un Patlabor nuovo in arrivo? Per evitare fin dall'inizio che si spargano voci incontrollabili per la penisola, precisiamo che il nuovo Ingram che si staglia dalle pagine di innumerevoli riviste nipponiche questo mese viene da un videogame della Banpresto intitolato *PC9801 Original Parsonal Computer Game Patlabor* (sì, sì, è proprio *Parsonal*. Che l'ideatore sia veneto??) (P.S. Onde evitare proteste dai lettori delle Tre Venezie,





Dragon Ball © 1994 Studio Bird/Shueisha-Toei doga *Patlabor Game* © 1994 Head Gear-Emotion-TFC-Shogakukan-Banpresto

NEWS

ta a questa particolare branca dell'animazione nipponica. "Mecha Press" è un bimestrale di grande formato, parte a colori parte in bianco e nero, che si occupa quasi esclusivamente della tecnologia che sta alla base del design degli anime di fantascienza. I robot giganti, le astronavi, le attrezzature incontrate nelle serie più o meno famose vengono qui esaminati, sezionati, spiegati, fornendo dati tecnici e illustrazioni dettagliate. Le pagine di questa rivista canadese, giunta al suo decimo numero, hanno ospitato dossier sui mobile-suit del mondo di Gundam, sulle astronavi di Starblazer, su Patlabor, Macross e molte altre serie. Una rivista pregevole che permette, tra l'altro, di comprendere quale enorme mole di lavoro si nasconda dietro la realizzazione di un anime e di ogni singolo mezzo. Arricchiscono il tutto recensioni di mecha games e rubriche sul modellismo made in Japan.

PROTOCULTURE ADDICTS
ed. Ianus Publications
$ 3.95

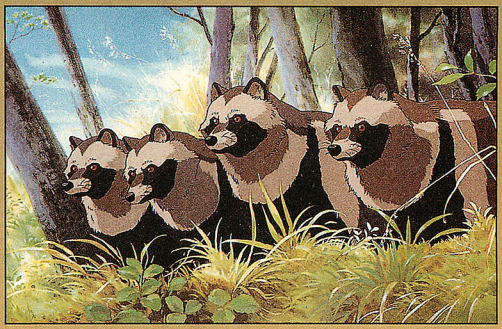
Bimestrale e sottotitolata 'The Anime & Manga Magazine', "Protoculture Addicts" si occupa già da qualche anno delle produzioni disegnate nipponiche, ospitando sulle sue quaranta pagine in bianco e nero solo articolistica. La bella grafica e la buona

NEWS

stampa non fanno rimpiangere più di tanto la mancanza del colore, mentre gli articoli si occupano in egual misura di materiale edito in Giappone e negli USA (dove la rivista viene regolarmente distribuita). I contenuti sono quelli tipici di una rivista di informazione critica: news, recensioni, dossier, trame di anime non ancora tradotti dal giapponese, guide a serie televisive, raramente interviste. Grande attenzione è riservata soprattutto alle serie più popolari, come Dragon Ball, Orange Road, Maison Ikkoku, *ecc. ecc. L'unica lieve distinzione rispetto a riviste dello stesso tipo è rappresentata da un maggiore interesse nei confronti delle colonne sonore, con recensioni di compact disc e anticipazioni sulle nuove uscite. Per concludere, "Protoculture" si dimostra un utile strumento informativo sui prodotti made in Japan che vengono pubblicati nei mercati anglosassoni.*

Protoculture Addicts
ed. Ianus Publications
$ 3.95

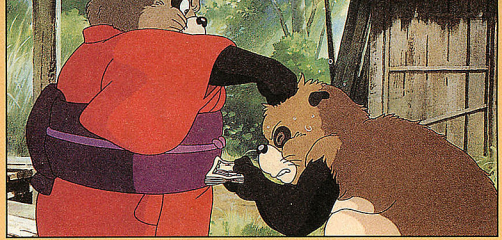
Ponpoko © 1994 Hata Jimusho-TNHG



precisiamo che tutto lo staff di Granata che sta in Giappone è veneto. È solo che siamo masochisti e ci piace prenderci in giro!)

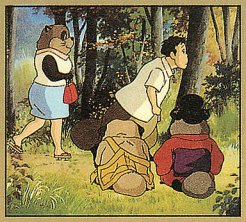
ADDIO, NAUSICAÄ, INIZIA L'ETA' DEI PROCIONI!

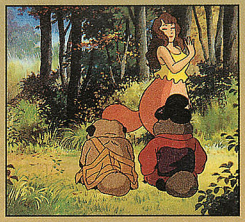
Il numero di "Animage" datato marzo 1994 resterà una chicca imperdibile per tutti i fan di Miyazaki: innanzitutto, a sorpresa, *Nausicaä* è arrivata, dopo dodici anni, al suo ultimo episodio! Naturalmente non vogliamo svelarvi nulla sul finale, che vedrà morire una persona che ha avuto un ruolo REALMENTE importante (uh uh uh, se non lo capite con questo...!) nei recenti sviluppi della vicenda. In ogni caso, possiamo già annunciarvi l'uscita anche del settimo e ultimo volume della raccolta. Sullo stesso numero, Miyazaki ha regalato una vera e propria perla: come spiega anche in un breve manga pubblicato all'interno della rivista, non ha voluto dedicare la copertina di "Animage" a Nausicaä, ma ha scelto un tema che esprima la speranza e il cammino verso il futuro: che c'è di meglio dunque di un carro armato nazista alla fine della guerra, con a bordo i soldati sconfitti e una bella massaia che viaggiano alla ricerca di una nuova vita? Va bene, non ha molto a che fare non Nausicaä, però è una gran bella copertina!! Ultima chicca è l'inserto speciale dedicato alla presentazione di *Ponpoko*, il nuovo film di Takahata basato su un progetto di Miyazaki. Come già vi abbiamo spiegato, i *tanuki* sono animali simili ai procioni, un po' pigri, dalla grande coda pelosa e... dalle grosse palle (come esprimerà Takahata questo particolare in animazione?) che per di più sono in grado di trasformarsi in



Ponpoko © 1994 Hata Jimusho-TNHG

Ponpoko © 1994 Hata Jimusho-TNHG





NEWS

quello che vogliono. In *Ponpoko* li vedremo combattere per difendere il loro ambiente dall'uomo…

KUROSAWA, MOEBIUS E OTOMO INSIEME!

Sarà una versione animata del *Garage ermetico*, il famoso fumetto di Moebius, la produrrà la Kurosawa Enterprise di Akira Kurosawa con l'aiuto di una ventina di sponsor e sarà probabilmente diretta o comunque supervisionata da Katsuhiro Otomo, dopo che Hayao Miyazaki ha reclinato l'invito!! E o non è una notizia bomba?? Sembra che il progetto stia procedendo per il verso giusto, dopo che le precendenti esperienze animate di Moebius si sono concluse in buchi nell'acqua: il film *Starwatcher* non è mai stato completato a causa della morte del produttore in un incidente stradale, mentre del film in computer graphic *Internal Transfer* sono stati prodotti solo tre minuti (presentati al Festival di Annecy) dopodichè lo sponsor ha dato forfait… Anche il *Garage ermetico* è cominciato male: doveva essere una coproduzione russoamericana, sennonché l'Unione Sovietica da un giorno all'altro è scomparsa… Che questa sia la volta buona che Moebius riesce a portare qualcosa in animazione?

LAST BUT NOT LEAST…

Abbiamo il pungente sospetto che **Mangazine** sarà in edicola a battenti già chiusi, ma ugualmente ci teniamo a ricordare che l'Associazione Gruppo Solidarietà di Pescara organizza nella città abruzzese, dal 9 al 17 aprile, una mostra di fumetti, incentrata sul tema della prevenzione, corredata di seminari sulle tecniche del fumetto e conclusa da un convegno sul tema "Fumetto e comunicazione sociale". Per informazioni: tel. 085-4221795. Pochi giorni dopo, a Cremona, si svolgerà l'ormai tradizionale "Mostra mercato del fumetto", presso la Sala Contrattazioni della Camera di Commercio in via Baldesio, occasione anche di incontri con autori, editori, critici. Appuntamento quindi per la mostra mercato sabato 30 aprile e domenica 1 maggio. Ricordiamo servilmente che l'incontro con il nostro direttore, Luigi Bernardi, è previsto per le ore 11.00 della domenica.

Ponpoko © 1994 Hata Jimusho-TNHG

RECENSIONE CD a cura di I. Cantoni

RG VEDA

Nanjira, ten o horobosu 'ha' to Naran

Questo compact appartiene a una categoria difficilmente accettabile in Italia. Messo in commercio a marzo del 1990, è stato ideato basandosi sul fumetto, senza che alla base vi fosse il supporto di un passaggio televisivo, magari indiretto come quello offerto dal commercio delle videocassette, o cinematografico. Il primo OAV è infatti uscito a metà del 1991 e, non riprendendo le stesse tematiche, fa sì che il CD vada considerato, estraneo. Questo permette agli autori di spaziare al di fuori dei normali schemi narrativi, non essendo costretti a trovare il giusto ritmo per ogni singola situazione. Non è necessario presentare il commento sonoro a una fuga, a una battaglia o a un momento di relax. Qualsiasi brano va bene, purché sia orecchiabile e conquisti l'interesse dell'ascoltatore. Il risultato è coinvolgente; non è la classica raccolta destinata agli appassionati, ma è destinata a un pubblico molto più vasto. In Giappone la coda di ogni pezzo viene solitamente composta a parte e la fine è annunciata da un lieve cambiamento, culminante con la nota finale, al contrario di quanto avvie-

PORTFOLIO

GOTRINITON

IL DIO DELLA GUERRA

A CURA DI IRENE CANTONI E SABURO

DOSSIER

Come una stella cadente che sfreccia nel caldo cielo estivo giapponese, così la nuova serie della Ashi Production *Sengoku majin Goshogun* (Goshogun, il dio della guerra, in Italia *Gotriniton*) apparve improvvisamente sugli schermi tv giapponesi la sera del 3 luglio 1981, incantando gli animi di molti fan sintonizzati sui canali di Tokyo Television.
Dallo schermo usciva un mondo datato 2001, nel quale una gigantesca organizzazione criminale, chiamata Dokooga (in Italia ribattezzata 'Veleno Nero'), innescava in molti paesi una faida fratricida. Questa organizzazione approda anche in Giappone, assassinando prestigiosi scienziati, tra i quali il fisico Sanada, inventore di una nuova strabiliante fonte di energia, il bimler.

PROGETTO IN LINEA GENERALE

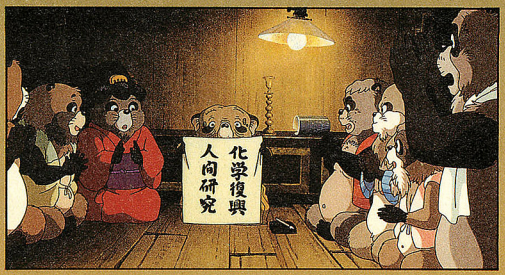
Quello che segue è il progetto della serie *Gotriniton* delineato da Takeshi Shudo, sceneggiatore della Ashi Production.

La serie Gotriniton *si distacca dalle normali serie di robot in quanto il fulcro della storia non è l'amore o la giustizia bensì il dramma degli esseri umani che convivono con un nuovo tipo di intelligenza: il computer. Lo sviluppo della nuova serie segue pressappoco quello di* Baldios, *di cui rappresenta il successore. Serie strutturata in 26 puntate suddivise nel modo seguente:*
1) Prime 10 puntate: presentazione dei personaggi e loro familiarizzazione con il pubblico;
2) Dall'11° puntata, subentra un mistero da svelare e la serie cambia linea di attacco. Cominciano i dubbi, le debolezze dei personaggi;
3) Dalla 20° puntata in poi: colpo di scena e cambiamento della situazione. Si avvicina la fine per il nemico. A differenza di Baldios *che si avvia verso la distruzione, in* Gotriniton *si va verso la luce e la speranza di una nuova umanità.*

PARTICOLARI

Il robot appare dalla prima puntata ed è formato

NEWS



ne di norma in Occidente, dove con l'avvicinarsi delle ultime battute si affievolisce il volume. Qui vengono utilizzati entrambi gli espedienti, con forse maggior attenzione per il secondo, per ottenere un prodotto apprezzabile da tutti. Nonostante i titoli delle varie composizioni richiamino i personaggi nati dalla fantasia del gruppo Clamp, la musica e le canzoni sembrano appartenere a un'altra dimensione e il giapponese va un po' stretto ai testi. Solo un brano parlato, il nono, si ricollega al manga, e infatti ha, fra tutti, l'attacco più ossessivo, per ricordare che in fondo la storia si basa su misteri, magie, pericoli e scontri, sebbene mitigati dallo spirito burlone di sceneggiatrici e disegnatrici. Certo, oltre 100 minuti parlati sono decisamente troppi per chi non conosce la lingua, ma possono tornare utili per comprendere, seppure in minima parte, il carattere di Ashura e Yasha. Il libretto contiene delle curate illustrazioni a colori degne di un poster e sul CD è riportata una figura di Ashura adulta esaltata dai colori nero, rosso e oro.

***Edizioni**: Kitty Records*
***Musiche**: Yusaku Nakamura, Jun'ichi Kanezaki*
***Durata**: 44 minuti circa*
***Canzoni**: Miwako, Shina Hinaga*
Stereo

JAPAN TOP TEN

VIDEO BEST HITS

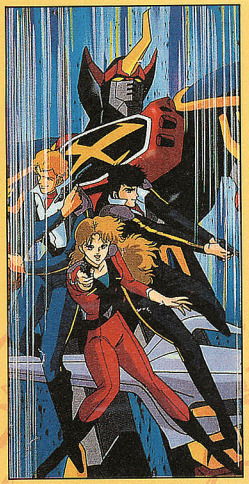
1 *Bijo to Yaju* (*La bella e la bestia*), Buena Vista Japan
2 *Bambi* (edizione doppiata), Buena Vista Japan
3 *Bijo to Yaju* (*La bella e la bestia* - edizione doppiata), Buena Vista Japan
4 *Bambi* (edizione sottotitolata), Buena Vista Japan
5 *Banno bunka neko musume 4* (La ragazza gatto onnisciente e onnipotente), King Records
6 *Patlabor 2 The Movie* (versione no-trimming), Bandai Visual
7 *Bijo to Yaju* (*La bella e la bestia* - edizione bilingue), Buena Vista Japan
8 *Bishojo senshi Seramun R* (L'affascinante combattente Sailormoon R - edizione speciale con borsetta e trousse), Toei Video
9 *Walt Disney Sing Along Song*, Buena Vista Japan
10 *Bambi*, Buena Vista Japan

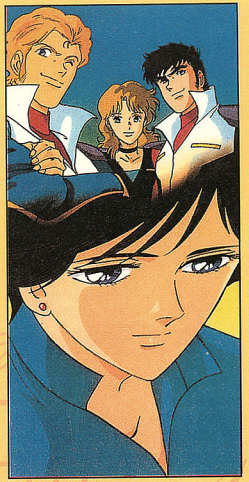
MANGA BEST HITS

1 *Slam Dunk*, 16, Shueisha
2 *Alexandrite*, 5, Hakusensha
3 *Boku no chikyu o mamotte*, 19 (Difendi la mia Terra), Hakusensha
4 *Kido keisatsu Patoreiba*, 20 (Polizia meccanizzata Patlabor), Shogakukan
5 *Yuyu hakusho*, 15 (Il libro bianco di Yusuke), Shueisha
6 *H2*, 6, Shogakukan
7 *Clamp gakuen tanteidan* (Gruppo investigativo scolastico Clamp), Kadokawa shoten
8 *GS Mikami gokuraku daisakusen*, 10 (Ghost Sweeper Mikami, la grande tattica del piacere afrodisiaco), Shogakukan
9 *Kureyon Shinchan*, 7, Futaba shoten
10 *Ginga eiyu densetsu* (La leggenda degli eroi della galassia), Tokuma shoten

TV BEST HITS (tra parentesi lo share)

1 *Kureyon Shinchan*, TV Asahi (26,7%)
2 *Dragon Ball Z*, Fuji TV (25,4%)
3 *Sazaesan*, Fuji TV (24,8%)
4 *Kiteretsu daihyakka* (L'enciclopedia di Kiteretsu), TV Asahi (21,8%)
5 *Tsuyoshi shikkari shinasai* (Comportati bene, Tsuyoshi!), Fuji TV (20,3%)
6 *Doraemon*, TV Asahi (18,3%)
7 *Slam Dunk*, TV Asahi (13,6%)
8 *Bishojo senshi Seramun R* (L'affascinante combattente Sailormoon R), TV Asahi (11,6%)
9 *Janguru no osha Tachan* (Tachan il re della giungla), Tokyo TV (11,5%)
10 *Ken'yu densetsu Yaiba* (Yaiba la leggenda dell'eroe della spada), Tokyo TV (11,5%)





DOSSIER

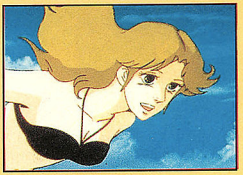
Sabarath: *responsabile dell'operazione Good Thunder, nata per proteggere il bimler dalle mani del dottor Neoneros, di cui Sabarath era stato anche il discepolo. Decide però di ribellarsi alla sua organizzazione, prendendosi cura del figlio del professor Sanada, suo intimo amico.*

Shingo Hojo: *21 anni, 180 cm., 70 kg. Rappresenta il leader del team di Good Thunder per la maggior parte della serie. È il tipico ragazzo giapponese dal carattere aperto e forte, amante della musica ritmata; ha energia e volontà da vendere e ritiene che il sentimento più importante sia quello dell'ami-*

spostamento da una parte all'altra del globo risulta quindi casuale. Il dottor Neoneros (capo dell'organizzazione nemica) inseguirà la preziosa fonte di energia nei luoghi dove si sposta. Sullo sfondo il mondo ci è mostrato come una grande scacchiera irregolare dove le forze nemiche e amiche si combatteranno fino all'annientamento reciproco.

UOMINI E MACCHINE

Lo sviluppo della saga non è solo un semplice inseguimento tra le diverse forze in lizza; come ci spiega il suo ideatore, Shudo, c'è un altro motivo portante della storia: «A parte le battaglie tra i vari robot, la cosa a cui ho voluto prestare particolarmente attenzione è stato il rapporto tra macchine ed esseri umani. Entrambe le parti usano dei giganteschi computer ai quali si rivolgono per chiedere consigli o per ponderare tecniche di battaglia. In poche parole parlano al computer come fosse esso stesso un essere umano. Non è un usare il computer per fare qualcosa o essere usati dal computer per chissà quale fine; si tratta della coesistenza tra le due realtà su cui mi sono basato per lo sviluppo di *Goshogun*». Pensando che all'epoca della trasmissione di *Goshogun* siamo appena agli inizi degli anni '80, addirittura prima dell'apparizione del Commodore C64, l'idea



DOSSIER

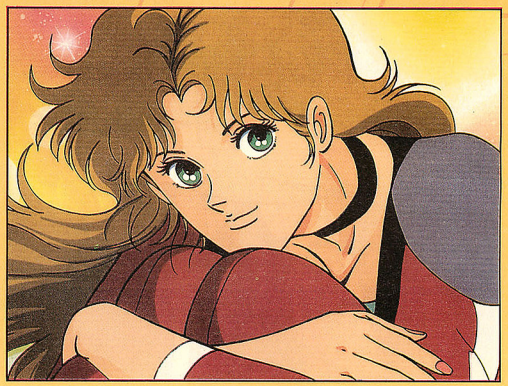
da 3 componenti diverse che si uniscono. Non esiste un protagonista ma tanti personaggi che si dividono in due gruppi contraddistinti.

I PERSONAGGI

***Kenta Sanada**: 10 anni, 135 cm, 33 kg. Figlio dello scienziato assassinato. Rimasto orfano di madre, ha cominciato ad attaccarsi emotivamente alle macchine e non sopporta che vengano distrutte. Per questo è un genio della meccanica e della computeristica. Odia le battaglie perché riesce a percepire il pianto dei robot e rabbrividisce all'idea che essi vengano costretti a distruggere i loro simili. All'inizio rappresenta la figura meno importante della storia. Più si prosegue con la narrazione, più il suo apprendimento in campo robotico e informatico si sviluppa, sino a quando Kenta non diventa il vero protagonista della serie, nonché il capostipite di una nuova umanità.*

UNA PREPARAZIONE DETTAGLIATA

La serie *Gotriniton* nacque nel periodo di massimo splendore della Ashi Production, una piccola casa che si era gettata a pieno ritmo sulle serie animate di produzione originale e a carattere prevalentemente robotico. *Gotriniton* rappresentava per la stessa Ashi Production il passaggio di testimone da una serie che ne era stata il fiore all'occhiello: *Baldios*.
La nascita di una nuova serie robotica che potesse coinvolgere il pubblico come aveva fatto il robot guidato dall'affascinante Marin rappresentava una sfida difficile da superare; tra le tante difficoltà bisognava tenere conto anche che all'epoca erano in programmazione serie ad altissimo indice di gradimento come *Lupin III*, *Ashita no Jo 2* (*Rocky Joe* in Italia), *Dottor Slump*, *Spank* e il remake di *Atom* (*Astroboy* in Italia), tanto per citarne alcune.
Il progetto iniziale scaturì da Takeshi Shudo, sceneggiatore della Ashi Production. Con l'esperienza di *Baldios* alle spalle, Shudo volle affrontare la storia da un punto di vista diverso, come dichiarato in un'intervista dell'epoca. «In *Baldios* ci veniva richiesto uno sviluppo che vedesse l'essere umano al centro della storia; siamo riusciti in qualche modo a trovare un buon equilibrio tra le scene di combattimento e il dramma dei vari personaggi. Con *Goshogun* ho pensato a un rapporto diverso. Ho pensato di porre l'uomo e le macchine allo stesso livello utilizzando l'espediente del computer senziente. Poi ho cercato di impiantare ambedue le cose in un contesto sociale non lontano dal nostro. È questo uno dei motivi per il quale l'anno in cui si svolgono gli eventi è il 2001.»
In effetti lo sviluppo della storia è preciso, nonostante alcune licenze fantascientifiche. La narrazione parte dunque con lo scienziato Sanada che scopre una nuova fonte di energia: il bimler. Interessata a questa invenzione è anche un'organizzazione criminale che vorrebbe impossessarsene, allo scopo di gettare il mondo nel disordine per dominarlo in un secondo tempo. Lo scienziato è fatto assassinare, ma suo figlio Kenta riesce a fuggire prima di essere ucciso a sua volta, trovando protezione presso un amico del padre, Sabarath (Sabarasu in Italia). Quest'ultimo, rispettando le ultime parole dello scienziato, si prende cura di Kenta e parte per un lungo viaggio assieme ai suoi assistenti Shingo, Remy e Killy, proteggendo così il bimler dalle mani nemiche. Il bimler ha infatti una caratteristica particolare: rende possibile il trasporto istantaneo in qualsiasi parte del mondo. Purtroppo presenta ancora un grande difetto: occorrono tre anni di rodaggio prima che questa fonte di energia sia pienamente governabile. Lo

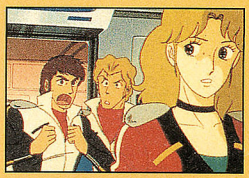


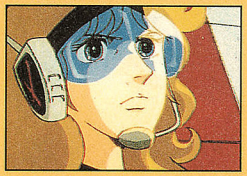
DOSSIER

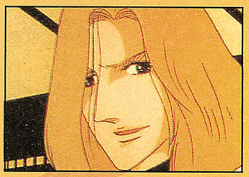
cizia. Si è laureato all'Istituto delle Forze Armate di Pace delle Nazioni Unite, il cui centro si trova in Europa. La sua ragazza è stata assassinata dalle truppe di Dokooga. Su invito di Sabarath partecipa all'operazione Good Thunder.

***Killy Gagley**: assomiglia a Oliver della serie* Baldios. *Rimasto orfano, viene allevato assieme al figlio di un boss della malavita nera di New York. È chiamato 'Il lupo del Bronx'. Al suo comando possono accorrere più di 3000 ragazzi armati. Arrestato dalla polizia e condannato all'ergastolo, riesce a fuggire e a trovare rifugio nella base di Good Thunder.*

***Remy Shimada**: 20 anni circa, 168 cm, 51 kg. Misure 85-56-86. Unica componente femmina del gruppo di Good Thunder. Se solo sapesse cucinare sarebbe perfetta. Le piace la pittura, o meglio l'arte in genere. La sua immagine ricorda Afrodia e Jemmy della serie* Baldios. *Padre giapponese e madre francese, lavorava come spia*

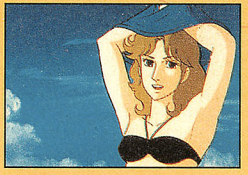


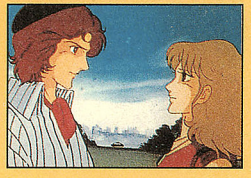


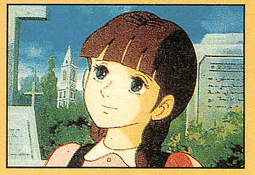


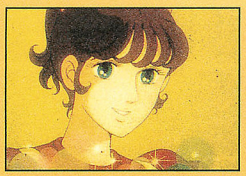
di Shodo può essere accostata solo al film di Stanley Kubrick: *2001 Odissea nello spazio*.

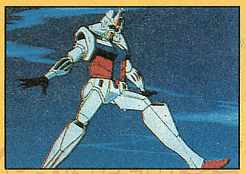
A dare un tocco prezioso alla serie, ci ha pensato il direttore artistico Geki Katsumata (questo nome tradotto in italiano suonerebbe come 'vinci' oppure come 'sii violento!'). Ecco cosa sostiene in un'intervista dell'epoca: «Dopo avere letto gli appunti di Shudo mi sono messo al lavoro. Ho pensato subito che i computer che sarebbero apparsi sullo schermo non dovevano sembrare semplici macchine, ma più vicini agli esseri umani, in quanto anche loro sarebbero diventati dei protagonisti importanti. Sul tema del viaggio ho pensato spesso alla struttura di *Uchu senkan Yamato* (in Italia *Starblazers*), ma non mi ha convinto molto. I colori della serie di Matsumoto erano troppo scuri e drammatici, così ho lavorato in senso opposto per dare all'intera serie una tinta più calda e luminosa. Per i nemici ho scelto invece i classici colori scuri per poter distinguere in modo evidente le due parti. Però lavorandoci sopra ho pensato alla freddezza dei gioielli che brillano con più intensità se illuminati al buio. Ho eliminato così il problema di rendere opaca l'apparizione delle truppe dei Dokooga inserendo colori scintillanti in punti strategici dello scenario. In questo aspetto Shudo mi ha aiutato molto».

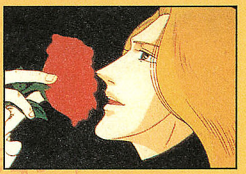






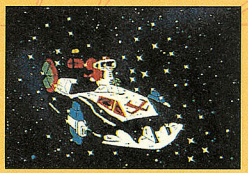


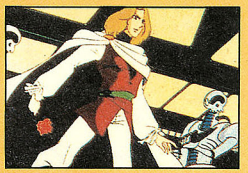




DIETRO IL SIPARIO

Come ben si sa, nel mondo dell'animazione la suddivisione della realizzazione di una serie tra diversi studi è una cosa scontata, e se ce n'è proprio uno che deve essere citato questo è lo Studio Z5, al quale va il merito di aver creato la grafica dei personaggi e dei meccanismi che appaiono in *Gotriniton*. La Ashi Production si era affidata precedentemente a questo studio per la lavorazione di alcuni episodi di *Baldios*, e proprio le puntate prodotte dallo Studio Z5 hanno dato i più alti indici di gradimento (per la precisione, la numero 8, 16, 29 e 36). Yoshiaki Aihara, produttore della serie, decise di affidarsi a tre persone diverse. Divise il lavoro in tre fasi: una che riguardasse solo i meccanismi, una per i nemici e una per i Good Thunder (coloro che guidano Gotriniton). Fu necessaria questa scelta poiché la sceneggiatura prevedeva che ogni singolo personaggio dovesse avere un carattere che si scontrasse nettamente con gli altri. Il risultato andò oltre le stesse aspettative di Aihara. Sotto le mani esperte di Satoshi Hirayama nacquero dei nemici che conquistarono i cuori dei fan, mentre da quelle di Hajime Kamegaki sorsero le originali parti meccaniche. A creare i piloti del Gotriniton fu Hideyuki

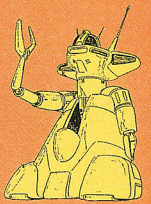




DOSSIER

per l'associazione EIC. È convinta che per un suo errore il suo fidanzato Francis Lebran sia rimasto ucciso (in realtà è stato salvato da Bundle) e per questo tenta il suicidio. Sabarath le salva la vita e la fa diventare un membro dei Good Thunder. Riesce ad affascinare Bundle con la sua bellezza.

***OVA**: robot istruttore di Kenta a livello medio. Collegato direttamente al computer principale della base di Good Thunder, svilupperà una propria sensibilità facendo le veci di una vera madre per il ragazzo.*

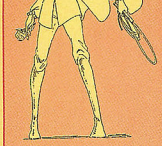


***Neoneros**: capo supremo dell'organizzazione criminale Dokooga. Vuole assoggettare l'umanità per coronare il suo desiderio*

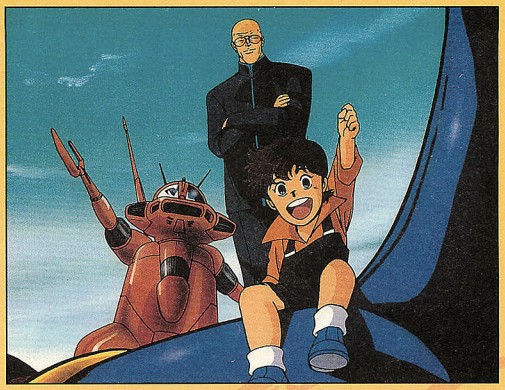
DOSSIER

di dominio. Ambisce anche alla conquista dello spazio.

***Leonardo Medici Bundle**: il più appariscente tra i tre generali dell'organizzazione nemica. Cresciuto in una famiglia dove i genitori si odiavano, non concepisce l'esistenza dell'amore. Dedica la sua vita alla ricerca della bellezza. Anche sul campo di battaglia combatte accompagnato da musica classica.*



***Suegni Cuttnal**: uno dei tre generali nemici. Rimasto orfano del padre in tenera età, vive una triste giovinezza a fianco di una madre che si è risposata. L'impatto sulla sua psiche*

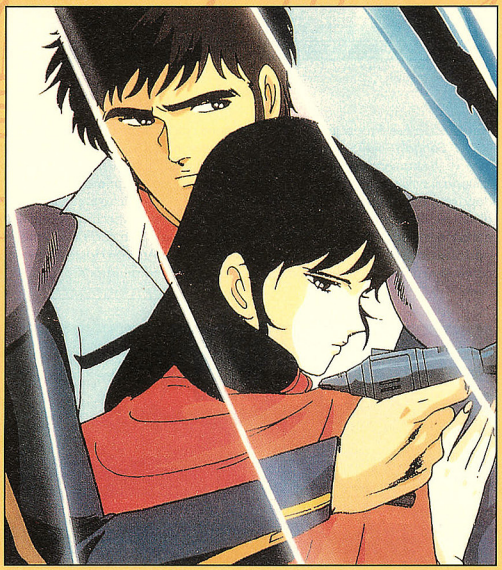


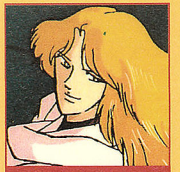
Motohashi. Oltre a questi tre personaggi non bisogna dimenticare che a guidare lo Studio Z5 c'erano anche nomi come Yoshinori Kanada e Kazuo Tomizawa, che con il loro stile dinamico hanno firmato il successo di innumerevoli serie conosciute anche in Italia (tra le quali *Daitarn 3*) e influenzato lo stile di molti altri animatori. Per dare maggiore vivacità ai personaggi si puntò a una tecnica già adottata per *Baldios*, che consisteva nel disegnare flash di ombre bianche sui rosa accesi dei volti. Non importava poi quanto i disegni fossero deformati, la politica di Kanada consisteva nel conferire il massimo movimento all'azione. In questo senso accontentò pienamente la Ashi Production.

IL BOOM

Se da un lato i maschietti si strofinavano gli occhi con gli scontri tra robot giganteschi dai colori sgargianti, la popolarità di *Gotriniton* si propagò fino alle ragazze. I fan si schierarono in due gruppi distinti: chi adorava il team del Good

Thunder (in prevalenza ragazzi) e chi sveniva davanti alle fattezze femminili e ambigue di Bundle, il biondo misogino amante della bellezza eterea. Questo personaggio godette una popolarità strepitosa tra le fanciulle. Le riviste cominciarono a pubblicare servizi speciali dedicati interamente a questa figura promiscua, disposta a tutto nella sua ricerca della bellezza. Potremmo definirlo un piccolo Dorian Gray del mondo dell'animazione. Per questo personaggio fu composto un commento musicale speciale, utilizzato ogni volta che partecipa ai combattimenti. Per la gioia delle ragazzine la storia venne cambiata facendo nascere una forte rivalità tra Bundle e la bella Remy Shimada, l'unica componente femminile del gruppo di Gotriniton. Vennero pubblicate addirittura sulle varie riviste d'animazione le frasi epiche di Bundle, quasi fosse lui il vero eroe della serie. A livello nazionale poi esplose il boom delle fanzine dedicate al biondo tenebroso. Quando alla Ashi Production si resero conto che il pubblico femminile superava di lunga quello maschile, furono riviste alcune pagine del copione. Infatti una caratteristica nuova della serie fu la comparsa di scene riguardanti i primi amori dei vari personaggi. Nella nona puntata è Shingo a scoprire l'amore per Alusia, mentre nella dodicesima è Remy che prova questo sentimento tra le braccia del pittore Francis (è qui che si troverà davanti a Bundle). Per ultimo, nella ventesima puntata tocca al biondo Killy conoscere Isabel, una giornalista che è andata a fare un servizio nella base dei Good Thunder.
La serie si concluse dopo 26 puntate, ma il 24 aprile del 1982 venne proiettato un lungometraggio. A dire il vero non si trattava altro di che due puntate televisive raffazzonate insieme con nuovi pezzi di animazione, ma nonostante ciò il film ebbe un buon successo, per la gioia dei fan che videro ricomparire i loro amati personaggi del teleschermo.





DOSSIER

sarà così forte da costringerlo a fare continuamente uso di tranquillanti.

***Yatta-la-Kernagul**: terzo generale nemico, ma è anche quello con più potere tra tutti. Originariamente era un boxeur professionista.*

LO STAFF

***Hajime Kamegaki**, mecha designer. Nato a Nagoya, prefettura di Aichi, il 21 agosto 1957. Nonostante sia riuscito a passare l'esame di ammissione per entrare alla prestigiosissima università di Waseda, ha preferito impiegarsi presso lo Studio Z5 di Kanada. Tra i suoi vecchi lavori spicca*

DOSSIER

Daitarn 3. *Per Gotriniton ha curato tutti i robot di tutte le puntate (obbligo impostogli dalla Ashi).*

***Satoshi Hirayama**, character designer per i nemici. Nato a Tokyo il 17 agosto 1957. Si laurea all'Istituto di Design di Tokyo per poi entrare a Studio Z5. Ha lavorato per* Lady Oscar, Rocky Joe, Forza Sugar, *ecc. È stato lui a creare l'immagine effemminata di Bundle per esaltare l'inclinazione verso la bellezza, conforme al personaggio.*

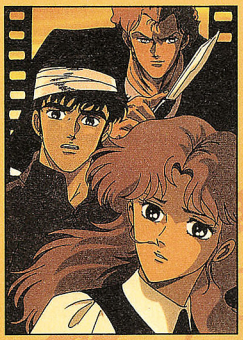
***Hideyuki Motohashi**, character design per il gruppo Good Thunder. Nato il 10 agosto 1958 a Tokyo. Dopo aver completato gli studi al liceo entra alla Araki Production. Si trasferisce allo Studio Z5 dove disegna per* Danguard, Tommy la stella dei Giants, *ecc. Per il personaggio di Shingo ha scelto l'immagine del maschio giapponese dai capelli corti, fisicamente ben costruito, ma silenzioso. Per Kelly invece ha pensato a un americano un po' robusto, con una folta capigliatura. Nel caso di Remy ha giocato sul bel viso che nasconde un oscuro segreto.*

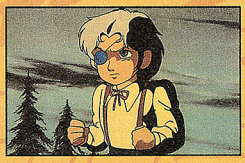
ROMANZI

A cavallo che il 1982 e il 1983 sono stati pubblicati due romanzi ispirati alla serie televisiva di Gotriniton, scritti dallo stesso ideatore: Takeshi Shudo (casa

IL LUNGOMETRAGGIO

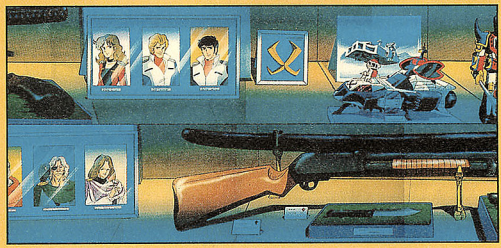
Il film è stato ricavato da due puntate televisive, la 17° e la 20°, per la durata complessiva di 60 minuti, alle quali sono stati aggiunti dei nuovi pezzi di animazione (espediente ritenuto necessario per collegare le due sezioni). Il 17° episodio racconta della momentanea alleanza tra i Good Thunder e Dokooga per abbattere un nemico comune: Santos. Il 20°, invece, parla della giornalista Isabel Croncoite che rivela al mondo qual è il vero nemico dell'umanità. Tra i pezzi nuovi sono stati creati degli stacchi pubblicitari presentati dagli stessi personaggi della serie animata.



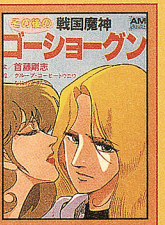


OAV

Nel 1985 la Ashi Production, in collaborazione con la Tokuma shoten, produsse l'OAV *Sengoku majin Goshogun, Toki no etoranze* (Goshogun, il dio della guerra: lo straniero del tempo). Lo staff di produzione rimase invariato, mentre la storia si sviluppò attorno alla figura psicologicamente martoriata di Remy, che, dopo aver dato le dimissioni dal gruppo dei Good Thunder, entra in coma a causa di un incidente stradale. All'ospedale accorrono i suoi vecchi compagni di battaglia mentre lei vive una sorta di incubo nel quale ripercorre il suo misero passato con la madre prostituta a Parigi. Remy combatterà con i fantasmi del suo cuore, senza mai uscire dal coma. I suoi compagni la vedranno morire sotto i loro occhi.



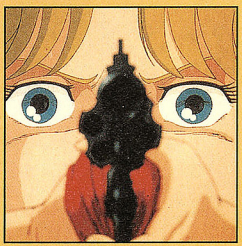
DOSSIER

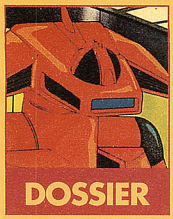


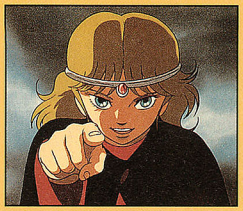
editrice Tokuma shoten, per la collana AM Juju, 380¥ l'uno).

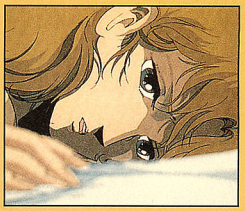
Il primo volume raccoglie tutte le puntate televisive ed entra nei dettagli delle figure del giovane Kenta e del misterioso Capitan Sabarath, oltre a offrire maggiori spiegazioni sui poteri del bimler. Il secondo volume racconta della partenza di Kenta e di Sabarath per lo spazio, mentre il gruppo Good Thunder si scioglie e ciascuno va per la sua strada. Remy si ritrova a lavorare in Kenya come guardia venatoria. Viene catturata dai bracconieri ma è liberata dallo

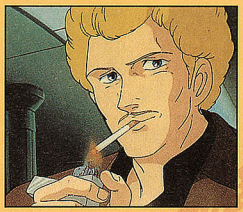
Lo sceneggiatore rimane Takeshi Shudo: la morte di Remy rappresenterebbe la conclusione definitiva della serie, rimasta all'epoca con il finale in sospeso. Nell'intera durata dell'OAV non compaiono combattimenti tra robot, anzi, si sviluppa una sorta di fratellanza tra l'ex team dei Good Thunder e quello dei Dokooga. Ecco cosa dichiara Sudo in un'intervista rilasciata all'epoca alla rivista "Animage": «Per la serie televisiva ho voluto dare importanza ai combattimenti

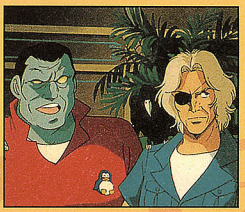



DOSSIER



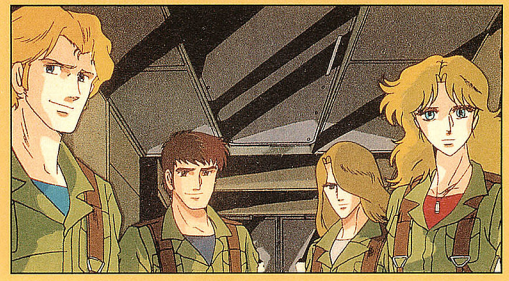






stesso Sabarath, ritornato sulla Terra per chiedere il suo aiuto ancora una volta. Remy parte quindi alla ricerca degli altri membri per ricostruire il gruppo. Lo scopo della missione è proteggere i 'nuovi' bambini prescelti per andare nello spazio.
Alla fine del 1983 esce un nuovo romanzo di Shudo, intitolato Kyoki no ori (La gabbia della pazzia), illustrato da Yoshiyuki Amano. Parla della vita dell'ex gruppo Good Thunder e dei suoi nemici in un nuovo pianeta. Il quarto volume, del 1984, ha come tema ancora un viaggio

con i robot. Tutti i protagonisti avevano un qualche mezzo su cui salire per combattersi a vicenda. Questa volta ho voluto disegnare quello che c'è dietro lo specchio della storia. È un tipo di viaggio diverso, quello che fa un personaggio che si trova a ripensare al proprio passato. Io chi sono? Cosa voglio? Queste sono le domande che si pone Remy dopo il suo ritiro dai Good Thunder. Il problema di questo lavoro consiste più che altro nella notevole differenza che corre con la serie televisiva. Per le persone che non hanno mai visto Goshogun alla televisione abbiamo studiato una struttura tale che possa coinvolgere anche loro. Ho scelto quindi uno staff che sapesse fare il suo lavoro». Al commento musicale dell'OAV ci ha pensato lo stesso autore di quello della serie televisiva: Tachio Akano. Sembra che ci siano stati molti problemi dal punto di vista delle competenze di lavoro per decidere chi dovesse comporre la colonna sonora, in quanto la Tokuma voleva che fosse uno dei suoi musicisti a firmare l'opera. Lo staff della Ashi Production si oppose, ottenendo che fosse incaricato Akano. Lo stile della colonna sonora è molto impressionista poiché, come dichiara lo stesso Akano, la nuova opera richiedeva una complessità maggiore, senza contare che le parti musicate erano molto più numerose rispetto alla serie precedente.



LA COLONNA SONORA

La costruzione musicale segue un preciso filo logico in cui ogni nota è la continuazione ideale della precedente. Ciò porta al confezionamento di brani subito assimilabili e riconoscibili, senza sbavature o incongruenze, ma in cui mancano guizzi di genialità che porterebbero il prodotto a un livello più alto rispetto a quello generalmente occupato dalle colonne sonore per la TV. Una simile osservazione non deve sminuire la valutazione sulla competenza di Tachio Akano, che si districa agevolmente nella giungla di brani contenuti nella BGM, almeno quattro dei quali meritano di essere ricordati. Il primo è sicuramente la sigla iniziale, interpretata da Ken Fujii, che scorre via come acqua fresca per poi affacciarsi prepotentemente nella memoria, grazie anche alle martellanti ripetizioni. La palma del pezzo migliore va sicuramente al commento dell'assemblaggio, adatto alle scene d'azione, pur potendo essere utilizzato altrimenti. Un connubio difficile da realizzare. Non da meno è l'arrangiamento scelto per la sigla finale italiana, facilmente abbinabile al viaggio di Kenta verso l'infinito. Infine, la vera sorpresa: la canzone per i titoli di coda, anche questa presentata da Ken Fujii, dal titolo "21st Century", sembra scritta appositamente per far riposare i nostri eroi dopo gli scontri contenuti nelle puntate.

Per *Toki no etoranze* è stato scelto un supporto più vivace e maturo, concretizzato dalla voce di Haruko Kuwana, ma tutto sommato resta relegato al di fuori del campo affettivo circoscritto durante i 26 episodi della serie.

Oltre ai due rispettivi singoli, a cavallo tra il 1981 e il 1982 è stato posto in vendita anche il drama riassumente l'intera storia. La particolarità più rilevante è che per registrarlo si sono riuniti ben 7 doppiatori, mentre di solito per queste operazioni si cerca di risparmiare il più possibile. Considerando che un paio di loro coprivano due ruoli, si capisce come rappresentassero la quasi totalità del cast.

CONCLUSIONI

Gotriniton è stata l'ultima serie robotica di grande successo della Ashi, ma il suo merito principale resta quello di aver fatto avvicinare un folto pubblico femminile alle serie di fantascienza e di robot, nonché di aver acceso la miccia del boom degli eroi androgini che pochi anni più tardi domineranno il mondo degli anime attraverso serie di grande successo come *Saint Seiya* e *Samurai Troopers*. I motivi per cui Granata ha deciso di riproporre proprio questo personaggio nella collana

DOSSIER

nello spazio. Si intitola Kakusei suru mitsurin (La giungla si risveglia). Parla del tentativo del gruppo Gotriniton di riportare la vegetazione in un pianeta lontano dalla Terra 20.000 anni luce. I nostri eroi si troveranno di fronte a un ambiente inquinato e solo la forza del bimler potrà sanare l'irreparabile. Sia questa quarto lavoro che il successivo, Lo straniero del tempo, sono illustrati da Amano, che dà all'opera un tocco tetro ma affascinante magistrale. Con il quinto volume, che racconta la morte di Remy, si conclude definitivamente la saga di Gotriniton.

TITOLI ITALIANI E (TRA PARENTESI) QUELLI GIAPPONESI DI GOTRINITON

1) Minaccia alla Terra (Goshogun partiti)
2) Guasto meccanico (Battaglia violenta al Trythree)
3) L'addestramento (Little Fighter, go!)
4) Rischio mortale (Uno scherzo pericoloso)
5) Inferno a Fantasy Land (Il Fantasy Land infernale)
6) Diavolo dagli occhi di luce (Gli occhi scintillanti del diavolo)
7) La base segreta (Gli amici della fortezza nascosta)
8) Il segreto di Goodsander (Goshogun non può ritornare)
9) La miniera di diamanti (I diamanti bruciano)

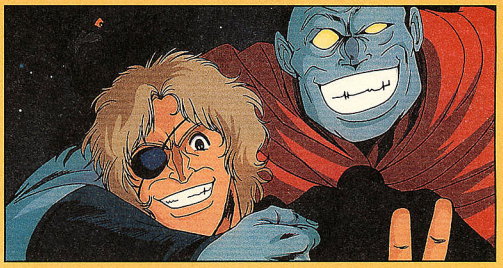
DOSSIER

10) Effetto bimler *(Il terribile segreto del bimler)*
11) Il primo amore di Kenta *(A te questo mazzo di fiori)*
12) Visita a Parigi *(Separazione a Montmartre)*
13) La riscossa di Kiri *(Battaglia violenta nelle strade oscure della città)*
14) La crisi di OVA *(OVA rimane solo)*
15) L'anello di Cleopatra *(La regina delle sabbie roventi)*
16) La vera storia di Shingo *(Addio, giorni di giovinezza)*
17) Terribile inganno: *(I Good Thunder a un pelo dal pericolo)*
18) Kenta pilota *(Kenta sale su Goshogun)*
19) La base sotterranea *(Colpisci! C'è una base segreta a Londra)*
20) La giornalista *(In diretta dallo spazio: questo è Dakooga)*
21) Bundall il traditore *(Il complotto dell'imperatore)*
22) Gotriniton sulla terra dei vulcani *(Riaffiora il mistero dalle viscere della terra)*
23) La montagna del diavolo *(I Good Thunder impazziscono)*
24) Avventura negli abissi *(Colpisci i nemici del mare)*
25) Conto alla rovescia *(Battaglia decisiva, comincia il count down)*
26) Viaggio nell'infinito *(Il viaggio infinito)*

Inizio trasmissione della serie il 3 luglio 1981, ultima puntata il 28 dicembre dello stesso anno.

"Anime Classic" sono invece plurimi: innanzitutto *Gotriniton* ha subito la triste sorte di essere trasmesso solo due volte nel nostro paese, dopodiché, per complessi problemi di diritti, è scomparso per circa un decennio dai teleschermi della penisola. La possibilità di restituire dopo tanti anni ai fan questo piccolo gioiello dell'animazione robotica, peraltro in versione rimasterizzata, ci ha convinti subito ad accettare lunghe e complesse trattative e a impegnarci in estenuanti ricerche pur di recuperare le ormai introvabili pellicole originali. Un'altra ragione è che, pur nella sua brevità, *Gotriniton* rappresenta un anello fondamentale nella storia dell'evoluzione delle serie robotiche: se il filone dei successori di Gundam ha spesso finito per mordersi la coda creando lunghe serie noiose e deprimenti in nome del realismo, *Gotriniton* rappresenta un tentativo di abbandonare certe ingenuità degli eroi di Nagai pur senza rinunciare a quegli sprazzi di fantasia e di gusto per l'inverosimile che, dai libri di Verne a quelli di Salgari, da *Guerre stellari* a *Indiana Jones*, da sempre sono stati ingredienti indispensabili di qualsiasi vicenda appassionante e di successo. E poi... se parlare con un computer poteva sembrare inverosimile quando Shudo ideò la vicenda di *Gotriniton*, chi ci dice che non diventi una realtà quotidiana tra pochi anni? Chissà se, quando fra qualche decennio ritroveremo le cassette di *Gotriniton* nella nostra polverosa videoteca, non sorrideremo a pensare quanto la realtà abbia superato la fantasia...

Tutte le immagini: © 1981 Ashi Production. La serie *Gotriniton* è pubblicata in videocassetta da Granata Press nella collana "Anime Classic", in vendita nei migliori negozi di videocassette, dischi e centri specializzati in fumetti. Distribuzione Dischi Ricordi SpA, tel. 02/8881.



PORTFOLIO

GUNDAM 0083
STARDUST MEMORY

DOSSIER

A CURA DI FEDERICO COLPI

Come previsto, la *0083*-mania è scoppiata in Italia: i nostri anime comics sono introvabili già a pochi giorni dall'uscita in edicola e, dopo tre numeri, tutti voi avete cominciato ad appassionarvi alla travolgente trama! Per il futuro le vicende di *0083* promettono molto di più: Gundam Uno andrà nello spazio, dove Ko conoscerà un vero guerriero; ci saranno sviluppi nel rapporto tra Ko e Nina (ma non solo nel loro!), sennonché quest'ultima nasconde un segreto inconfessabile... Sheema Garahow assumerà un ruolo di primo piano nelle vicende dell'esercito di Derasu e col suo carattere doppio verrà a rimescolare tutte le carte in gioco. Purtroppo scomparirranno anche dei personaggi cari ai lettori, ma ne appariranno di nuovi, compresi dei mecha da sballo! E, a proposito di mecha, continuiamo nella descrizione della storia dei mobile suit.

L'anno 0087 vide la nascita di MSZ 006 Zeta Gundam, il primo modello di Gundam riconfigurabile prodotto dalla Anaheim su progetto di Astonauge Mendoza e del giovane Camille Vitan, che ne diventò anche il pilota.
Basato su un sistema di guida biosensoriale, presentava caratteristiche di altissima versatilità all'uso, soprattutto da parte di piloti newtype, superando di lunga le performance degli psycho-mu. Grazie a queste sue doti diventò il padre di un'intera generazione di nuovi modelli: lo MSZ 006CI Zetaplus CI, una macchina prodotta in serie e, benché non dotata del sistema biosensoriale,

GUNDAM DICTIONARY

CANNONI AUTOMATICI

Sono dei cannoni che non necessitano di comandi manuali, installati su dei satelliti in pozione stazionaria sul retro dell'isola di Compey, nella zona dove fluttuano i relitti di navi spaziali.
Attraverso un sistema di rilevazione laser i cannoni, caricati sia a missili che a particelle mega, sparano su qualsiasi oggetto in movimento. Anche Gatoh ne cadrà vittima, perden-

DOSSIER

armata con un potentissimo ipercannone; lo RGZ 91 ReGZ (Refined Gundam Z), non riconfigurabile ma dotato del sistema biosensoriale; lo RGZ 91 B, la versione riconfigurabile della RGZ 91; e infine un altro modello in serie, lo A/TMSZ 007 ZETA II, potentemente armato e configurabile in jet fighter, fighter bomber, ecc. Con MSZ 010 ZZ Gundam la generazione degli Z Gundam giunse alla sua massima espansione di alta tecnologia: costruito anch'esso dalla Anaheim, era separabile in tre parti, Core Fighter (parte interna del torso), Core Top (parte alta) e Core Bomber (parte bassa), riconfigurabili non solo nella ZZ Gundam ma anche nella conformazione G-Fortress, una vera e propria fortezza volante. Primo Gundam a essere fornito di cannoncini a particelle mega (sul capo), contava anche sui classici cannoncini vulcan da 60mm, nonché su due spade, due cannoni a doppia canna e due lanciamissili da 21 pezzi ciascuno. Divenuto operativo dall'aprile 0088 con Judau Ashta alla guida, ebbe una versione potenziata (MSZ 010S) e sua volta fornita di una configurazione full armour, la FA 010S. Da essa è derivata la FA 010B FAZZ, una delle più potenti macchine da guerra in dotazione all'esercito federale, caratterizzata da un'ipermegacannone di enorme potenza. La generazione dei Gundam post-Z inizia dallo MSA 0011 S Gundam, un modello comunque dotato di forti richiami allo ZZ. Caratterizzato

DOSSIER

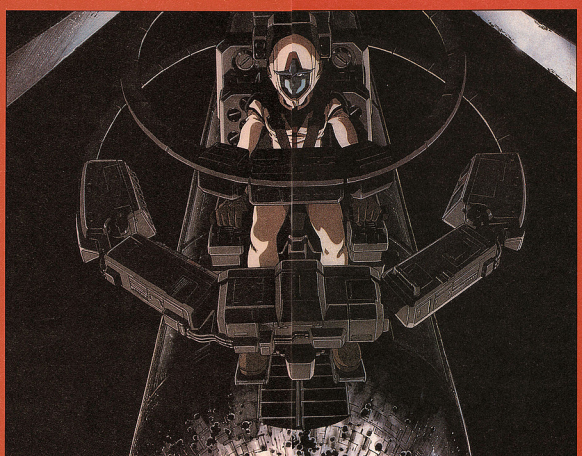
da un Rick Dom di supporto, ma riuscirà a superare l'impasse grazie all'aiuto di Carius.

CIVILIAN CONTROL

È una sorta di tribunale speciale costituito per garantire i diritti dei civili dal pericolo di infiltrazioni delle gerarchie militari nel sistema politico.
In realtà è completamente sotto il controllo della Federazione ed è priva di qualsiasi potere. Tuttavia l'esercito continua a mantenerlo operativo per illudere i civili sul fatto che i diritti democratici siano ancora rispettati.

COLONIE SPAZIALI

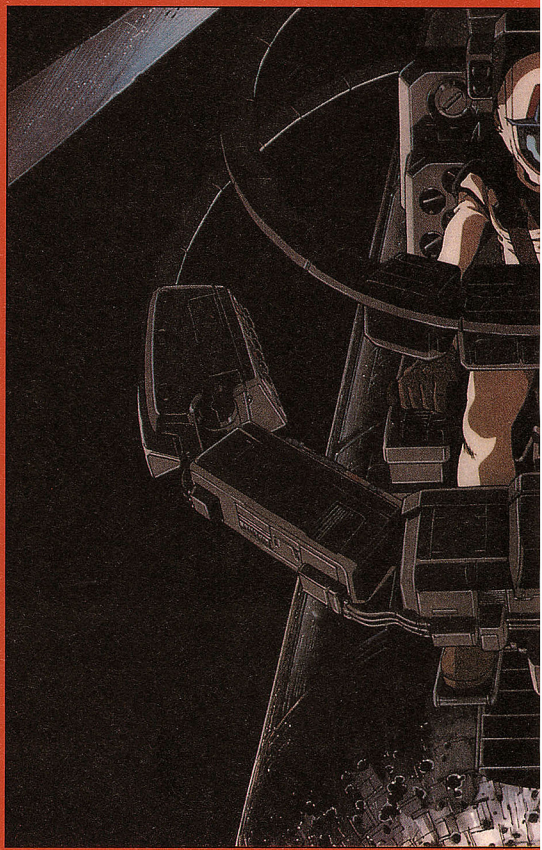
Sono isole spaziali abitate, a forma cilindrica, di circa 5-6 km di diametro e 40 km di lunghezza, ali-



mentate dall'energia solare che raccolgono attraverso immensi specchi.
Su una colonia possono vivere circa 20-40 milioni di persone e su quelle più moderne, dotate di soli artificiali e non di semplici impianti di irradiazione di luce, possono trovar posto oltre 60 milioni di persone. Ogni colonia ruota su se stessa al ritmo di circa una rivoluzione al minuto, all'interno in forza di gravità è mantenuta stabilmente al livello di 1G.
Grazie al controllo e al sistema di irradiazione e climatizzazione, all'interno delle colonie sono rico-

DOSSIER

armata con un potentissimo ipercannone; lo RGZ 91 ReGZ (Refined Gundam Z), non riconfigurabile ma dotato del sistema biosensoriale; lo RGZ 91 B, la versione riconfigurabile dello RGZ 91; e infine un altro modello in serie, lo A/FMSZ 007 ZETA II, potentemente armato e configurabile in jet fighter, fighter bomber, ecc. Con MSZ 010 ZZ Gundam la generazione degli Z Gundam giunse alla sua massima espansione di alta tecnologia: costruito anch'esso dalla Anaheim, era separabile in tre parti, Core Fighter (parte interna del torso), Core Top (parte alta) e Core Bomber (parte bassa), riconfigurabili non solo nello ZZ Gundam ma anche nella conformazione G-Fortress, una vera e propria fortezza volante. Primo



do un Rick Dom di supporto, ma riuscirà a superare l'impasse grazie all'aiuto di Carius.

CIVILIAN CONTROL

È una sorta di tribunale speciale costituito per garantire i diritti dei civili dal pericolo di infiltrazioni delle gerarchie militari nel sistema politico.
In realtà è completamente sotto il controllo della Federazione ed è privo di qualsiasi potere. Tuttavia l'esercito continua a mantenerlo operativo per illudere i civili sul fatto che i diritti democratici siano ancora rispettati.

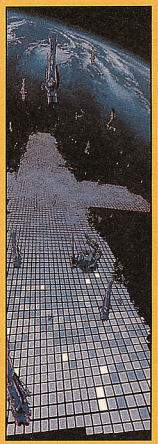
COLONIE SPAZIALI

Sono isole spaziali abitate, a forma cilindrica, di circa 5-6 km di diametro e 40 km di lunghezza, ali-

Gundam a essere fornito di cannoncini a particelle mega (sul capo), contava anche sui classici cannoncini vulcan da 60mm. nonché su due spade, due cannoni a doppia canna e due lanciamissili da 21 pezzi ciascuno. Divenuto operativo dall'aprile 0088 con Judov Arshta alla guida, ebbe una versione potenziata (MSZ 010S) a sua volta fornita di una configurazione full armour, la FA 010S. Da essa è derivata lo FA 010-B FAZZ, una delle più potenti macchine da guerra in dotazione all'esercito federale, caratterizzata da un ipermegacannone di enorme potenza. La generazione dei Gundam post-Z inizia dallo MSA 0011 S Gundam, un modello comunque dotato di forti richiami allo ZZ. Caratterizzato

DOSSIER

mentate dall'energia solare che raccolgono attraverso immensi specchi.
Su una colonia possono vivere circa 30-40 milioni di persone e su quelle più moderne, dotate di soli artificiali e non di semplici impianti di irradiazione di luce, possono trovar posto oltre 60 milioni di persone. Ogni colonia ruota su se stessa al ritmo di circa una rivoluzione al minuto; all'interno la forza di gravità è mantenuta stabilmente al livello di 1G.
Grazie al controllo e al sistema di irradiazione e climatizzazione, all'interno delle colonie sono ricre-



DOSSIER

ati fenomeni naturali quali la notte, il giorno e i passaggi delle stagioni.
Ogni colonia ha inoltre una certa autonomia in termini di produzione di generi di prima necessità. Risorse minerarie e altri prodotti sono invece importati.
Un gruppo di circa 30-40 colonie, ognuna delle quali è detta 'quartiere', forma un Side, cioè un'unità amministrativa.

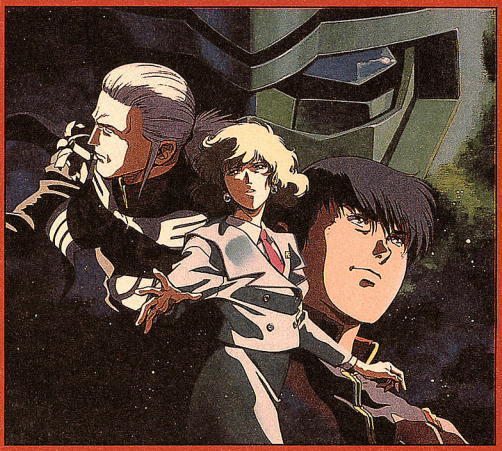
CORE FIGHTER II

Come il vecchio Gundam RX78, anche il Gundam Uno di Ko è dotato di un Core Fighter, ossia di un veloce jet in grado di trasformarsi nel centro comandi di Gundam.
Così come il mobile suit, anche il Core Fighter ha configurazioni diverse a seconda che voli all'interno dell'atmosfera o nello spazio esterno.
In questo secondo caso utilizza una configurazione full vernier che gli dà maggior stabilità e che quindi gli garantisce migliori prestazioni.
I nomi esatti del Core Fighter e del Core Figher Full Vernier sono rispettivamente FF-XII e FF-XII Fv.g

CT SCANNING

È un check medico generale, come quello a cui si sottopone Bunning dopo l'allenamento con Keith e Ko in occasione della parata militare federale... Ma questo dovete ancora leggerlo!

dalle dimensioni compatte che permisero l'installazione di motori e strutture complementari, S Gundam poteva contare su ben quattro cannoncini vulcan posti sulla testa, un sistema di difesa perimetrale detto Incom System e una pistola a raggi compatta.
La versione MSA 0011 Bst Booster S Gundam si distingue appunto per gli otto immensi booster, pesanti 267.500 kg l'uno, che gli davano una potenza di volo impressionante; lo MSA 0011 Ex-S Gundam ('Ex' sta per 'Extraordinary') aveva invece quattro booster, un sistema Incom potenziato e soprattutto la possibilità di configurazione Full Armour. Come dice il nome è forse il Gundam più massiccio e potente (senz'altro il più pesante, con 162,5 tonnellate più le 220,1 dei booster!!) mai creato dalla Federazione, assieme allo RX 93 Nu Gundam, modello immediatamente seguente allo MSZ 0010 Ex-S costruito appositamente per Peter (Amuro) Rei.
Nell'anno 0093 la Anaheim progettò con l'aiuto di Amuro Rei lo RX-93 Nu Gundam, che riuniva la tecnologia di tutti i modelli precedenti e utilizzava un comando degli armamenti basato su un sistema psychomu. Ne fu prodotta anche una configurazione Full Armour, classificata con la sigla FA-93 HWS (Heavy Weapon System).
La cronologia ufficiale dei Gundam riprende nello 0111, con l'apparizione di Gundam F-90, un modello in serie di forma compatta (appena 15 metri d'altezza contro i 22 dello RX-93 Nu!) fornito di una vasta serie di optional; nello 0120 fu prodotta anche una versione maggiorata nella potenza di fuoco, detta F-90 MkII.
Tre anni dopo fece la sua apparizione il Gundam F-91, completato dopo sette anni di studi incentrati soprattutto sull'elaborazione di un biocomputer progettato da Monica Arno, madre del pilota Seabook. Anche il Gundam F-91 conobbe numerosi sviluppi: lo RXF-91, lo RFX-91A KAI e lo RX-99 Neo-Gundam, fornito di Core Fighter.

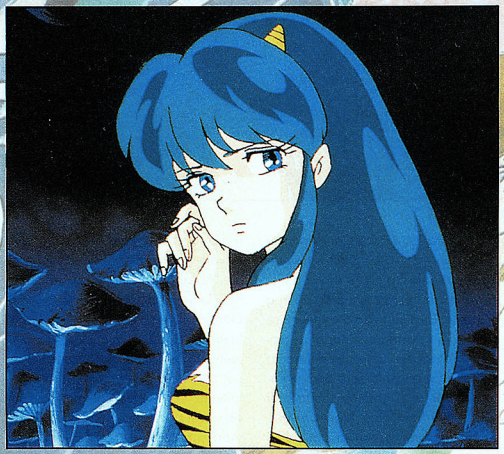


L'ultimo nato della linea è quel V-Gundam che proprio **Mangazine** vi ha presentato in anteprima sul numero 22 e le cui avventure sono terminate proprio in questi giorni; ma già si parla del prossimo *Gundam*...

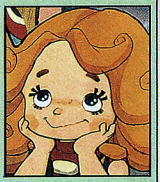
LAMÙ PER SEMPRE

Era una sera d'autunno, la scuola era da poco ricominciata, ed ecco che apparve sullo schermo del mio televisore un cartone animato destinato a diventare un mito per noi bambini del 1981: *Lamù, la ragazza dello spazio*. Da subito mi innamorai di quella ragazza dai grandi occhi felini, dai lunghi capelli verdi, capace di volare e di scagliare scariche elettriche di migliaia di volt se irritata. Quando mio padre spense la televisione proprio mentre era in pieno svolgimento la prima puntata, non seppi mai se lo fece perché non stavo facendo i compiti o perché comprese il significato del mio sguardo concupiscente.

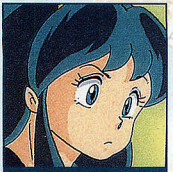
Colsi quel gesto come una sfida e con caparbietà le sere successive mi riservai trenta minuti per seguire Lamù e le avventure degli altri personaggi del cartone (Ataru, Shinobu, Mendo, Sakurambo, ecc.); da lì a poco i miei dovettero rassegnarsi all'evidenza. Ben presto anche mio fratello maggiore e il mio amico Paolo mi fecero compagnia e insieme ci ritrovavamo a piegarci in due dalle risate per un malinteso, o per una prodezza di Sakurambo, o per la comparsa di personaggi di altri cartoni animati che apparivano così ridicolizzati (ri-



TEMPLE E TAM TAM



Devo confessare di aver sempre avuto una passione per gli anime ricchi di situazioni assurde e personaggi strampalati, non per nulla sono un fan sfegatato di Lamù e soci. Prima di Uruseiyatsura, *nel corso della mia infanzia, è stata però un'altra serie a colpirmi per la propria 'follia' di fondo, si tratta di* Temple e Tam Tam. *Questa serie, evidentemente realizzata per un pubblico di bambini, poco si preoccupava di conferire verosimiglianza ai propri personaggi, preferendo invece caratterizzarli nel modo più buffo possibile. In* Temple e Tam Tam *era quindi possibile trovare alcuni tra i protagonisti più strani del mondo dei cartoni: un ragazzo-nuvola, ovvero una nuvoletta con gli occhi, un gatto un poco obeso, una papera e un topolino. Non solo questi animali, ragazzo-nuvola incluso, parlavano, ma erano anche in grado di suonare uno strumento musicale. Il topolino, Ciuffi, suonava un*



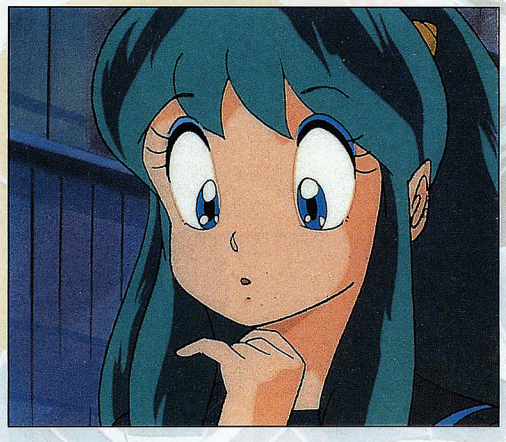
GRAFFITI

piccolo piffero ricavato da una pagliuzza, i suoi ancor più assurdi compagni suonavano strumenti improvvisati, il gatto Doro si tirava i baffi e li usava come corde di chitarra mentre papera e ragazzo-nuvola (sorry, ma di loro proprio non ricordo i nomi) facevano la tromba con la bocca, bocca che assumeva ridicolmente l'aspetto dello strumento. Di fronte a tale campionario di fantasia Temple, ragazzina majorette, e Tam Tam, un bimbo che suonava il tamburo, erano quasi normali, peccato però che a soli cinque anni d'età scorrazzassero da soli per il mondo a bordo di un pallone aerostatico guidato dal ragazzo-nuvola. L'aria scanzonata delle puntate mi appariva irresistibile, anche grazie alla musica che i piccoli personaggi suonavano a ogni occasione. In realtà ricordo ben poco dei vari episodi e delle avventure occorse ai protagonisti, dato che tanti anni sono passati e non mi sembra che la serie sia

cordo ancora quando Megane si trasformò in Tekkaman per difendere Ataru, o quando nell'armadietto di uno studente della scuola Tomibiki comparve il costume di Tiger Mask). Ciò che mi colpì di più fu la durata della serie che non accennava a concludersi regalandoci puntate sempre più divertenti. Lodevole era poi la fantasia dell'autrice (Rumiko Takahashi) che sapeva estrarre dal suo mazzo una carta sempre diversa e simpatica, rendendo *Lamù* un cartone coerente e piacevole.

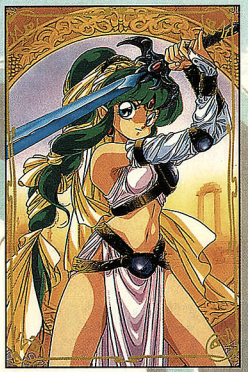
Rendendoci conto che i cartoni animati non erano fatti solo di pugni atomici o di lacrimevoli storie (non ognuno impersonificava una formazione (quante palline mia madre buttò irrimediabilmente nell'immondizia...). Poi fu il turno delle partite a ping pong da muro (usavamo l'armadio), sempre con i medesimi personaggi che di volta in volta inventavamo e, molto spesso, con i personaggi della serie di *Lamù*.

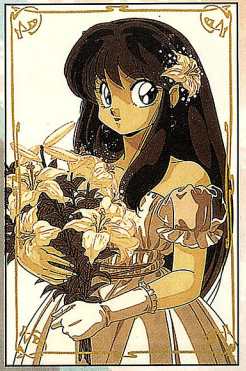
Lamù occupò in breve le faticose giornate di scuola, i pomeriggi in camera o nei campi da gioco sotto casa, persino i sogni che facevo la notte. Aveva, in pratica, imprigionato la mia mente, ma a fin di bene, visto che la proteggeva dalla violenza di spettacoli che trasmettevano, in pri-

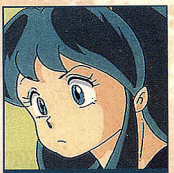


che *Goldrake* o *Candy Candy* non mi piacessero, anzi...), i giochi che condivisi con mio fratello e i miei amici finivano con l'essere tutti dello stampo di *Lamù*. Ci divertivamo a inventare anche noi i nostri personaggi, a renderli protagonisti con noi della vita quotidiana, quasi fossero persone in carne e ossa. Creammo squadre di calcio che facevamo scontrare giocando in camera con la pallina, e ma serata, le reti pubbliche e quelle private (e ancora adesso Berlusconi ha il coraggio di giudicare pericolosi i cartoni giapponesi).

Entrato alle medie incontrai altri fedelissimi di *Lamù*, e insieme a loro rammentavo le battute storiche della serie, anche se i divertimenti, col tempo, finivano con l'essere del tutto diversi da quelli di due anni prima: la splendida ragazza dello spazio, il monaco







GRAFFITI

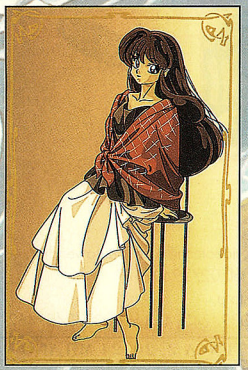
buddista, l'assatanato tesoruccio, il nevrotico Megane, rimasero solo immagini nella mente, che evocavamo con i racconti ma che non potevamo più concretizzare con le nostre attività giornaliere. Trovai anche nell'ambiente scolastico resistenze e aspre polemiche verso i cartoni, ma ormai l'animazione giapponese era ben radicata nella mia mente e nulla avrebbe potuto carpirla.
Adesso che frequento l'Università, ora che agli occhi di molti sono entrato in un'età di scelte e responsabilità che implica dei cambiamenti, mi diverto a ripensare alla mitica principessa di Uru, a ciò che ha rappresentato per me, e registro le puntate e leggo i suoi fumetti. Ho vissuto un'intera infanzia (o quasi) con Lamù, e sono certo che né adesso né in futuro sarà possibile dimenticare i tanti momenti passati in sua compagnia.

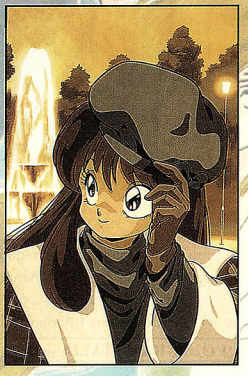
Alessandro Del Gaudio (Torino)

Lamù © per le immagini 1981takahashi R./ Shogakukan-Kitty Film

stata trasmessa molte volte dalle nostre TV private (che piacesse solo al sottoscritto?), tuttavia di una cosa mi ricordo benissimo, dei colori. Temple e Tam Tam era una vera e propria sarabanda di colori, qualsiasi cosa era ricoperta di vivaci colori, spesso sfumati tipo acquerello. Paesaggi, strade, case, oggetti, tutto quanto era rosa, azzurro, giallo, verde e dei vari colori dell'arcobaleno. Il tono vivace e infantile di tutta la serie era enfatizzato proprio da quei colori che si posavano su tutto e che esplodevano in fantasie astratte quando la piccola banda di amici cominciava a suonare qualche motivetto. Ancora oggi quando penso alla campagna moralizzatrice e antiviolenza che da lì a poco colpì le produzione nipponiche, sorridendo ricordo Temple e Tam Tam *e i suoi stupendi colori.*

Roberto Giacomelli (Bologna)





YAMATO VIDEO

La più completa collezione di disegni animati giapponesi presenta:

Tutte le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita
Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679
Il catalogo può essere richiesto a
Yamato srl, via Solferino 41, 20035 Lissone (Milano), tel. 039/2459463 fax 039/2459462

DISTRIBUZIONE: **POLYGRAM ITALIA srl, VIA TENCA 2, 20124 MILANO**

LAMU' PARTE 34

DOPO CHE SEI ANDATA VIA

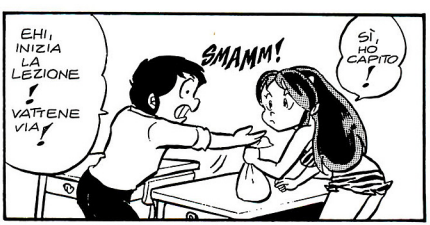
CI SAI PROPRIO FARE CON LO YO-YO, MOROBOSHI.
EH EH! GIÀ!
MA COME FA? IO NON CI RIESCO!
IN EQUILIBRIO! OP!
IHH!
POINN
E ANCHE COSÌ! OP!
POINN
SCOMMETTO CHE HAI PASSATO LA NOTTE IN BIANCO AD ALLENARTI!
CHE FAI, LAMU'?
UNA COSA PER TESORUCCIO.
SAI ANCHE CUCIRE...
SIGNORE E SIGNORI! STATE PER ASSISTERE A UNA TECNICA CHE NOI MAESTRI CUSTODIAMO GELOSAMENTE!

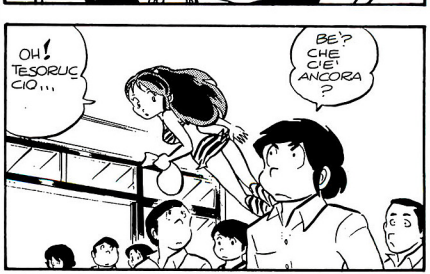
L'ETÀ GIUSTA PER DIVERTIRMI!
MOROBOSHI! MA QUANTI ANNI HAI?!
MAGARI!
GUARDA CHE POI LAMU' SI STUFERÀ DI TE!
ECCEZIONALE!!
SU LA GONNA! OP!
NGH!
NO... IO MI PREOCCUPO PER TESORUCCIO...
MH?
DICI SUL SERIO?
PUGNO IN PARTENZA!
MH...

?
QUANDO NON TI TENGO D'OCCHIO, FINISCI SEMPRE PER FARE QUALCHE STUPIDAGGINE.
MA NO ?! CHE DICI?

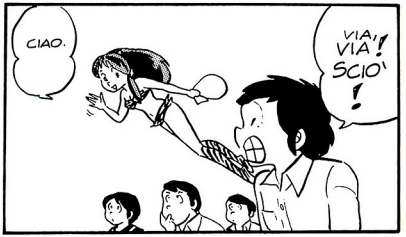
NON LO VEDI, LAMU'? LE STUPIDAGGINI LE FA ANCHE SE LO CONTROLLI.
MENO!
MHH ... HAI RAGIONE.
FIGURATI SE HO PAURA DI TE,
MA SENTITE-LO! SI VANTA!

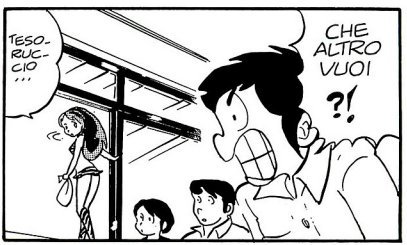
SGRIEK
UF...! SI COMINCIA.


EHI, INIZIA LA LEZIONE! VATTENE VIA!
SMAMM!
SÌ, HO CAPITO!


OH! TESORUCCIO...
BE'? CHE C'E' ANCORA?

TI SEI SBOTTONATO.
GUARDA CHE SONO CAPACE ANCHE DA SOLO!
EH, LA MISERIA!


CIAO.
VIA, VIA! SCIO'!

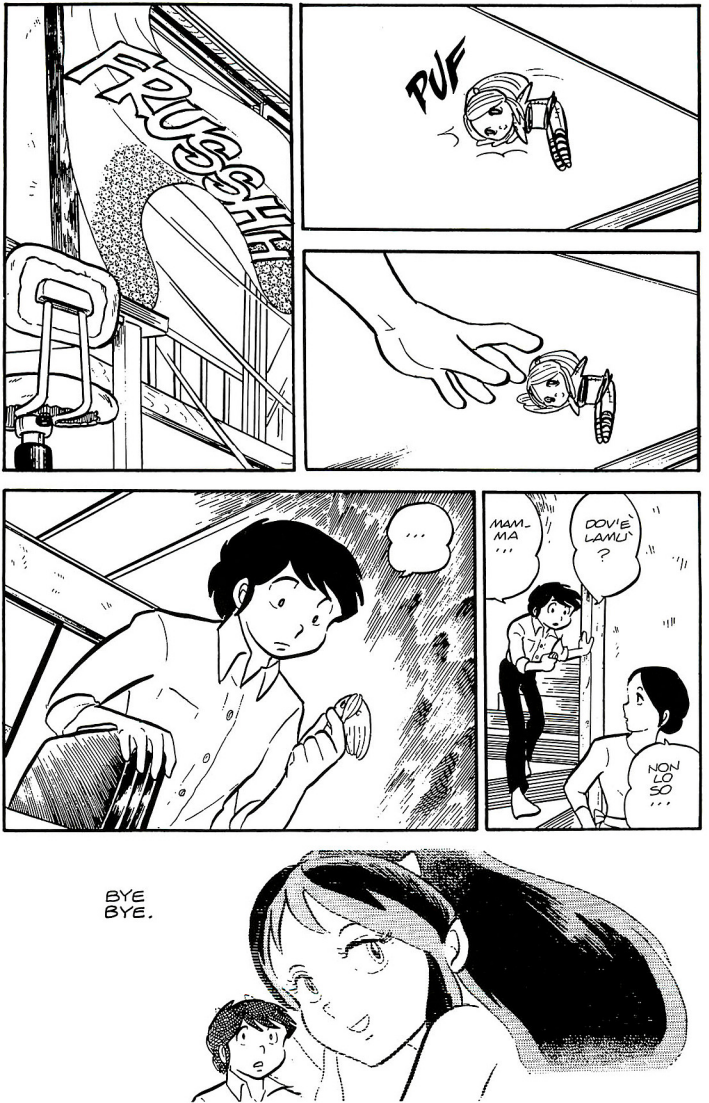

TESO-RUC-CIO...
CHE ALTRO VUOI?!

BYE BYE.

BYE... BYE...

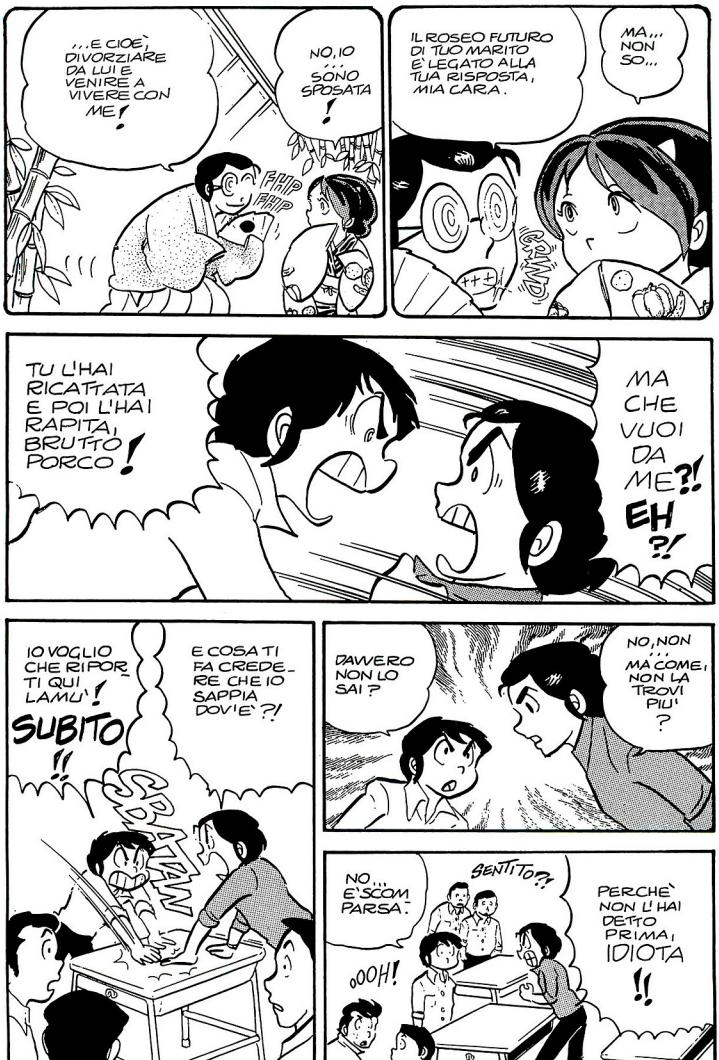
CHE SIGNIFICA?

MO RO BO SHI
RIMANI TU CON TESORUCCIO ... A TE VORRÀ BENE.
FUP
...
38
CIP CIIRRP
VRUMM
POOOF
VRRRRR
È ORA DI ANDARE.
OKAY!
FUP

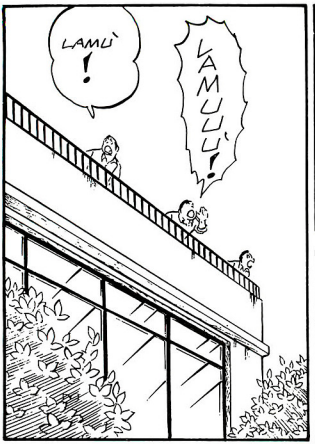

FRUSSH
PUF
...
MAM-MA ...
DOV'È LAMU ?
NON LO SO ...
BYE BYE.

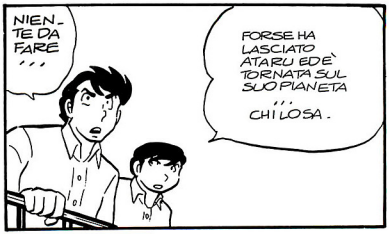
EHI, ATARU! MI LA INSEGNI LA TUA TECNICA SEGRETA DELLA GONNA ?
NO, OGGI NON È GIORNATA.
MH? CHE È QUELLA ?
NIENTE !
AH, LA BAMBOLINA DI LAMU' !
RIDAM-MELA, SCEMO !
RIDAM-MELA !
GUARDA CHE BRAVO !
TP TP TP
Conk Conk
AH!
AH!
EH EH !
MORO-BOSHI.
MIMIR!
NENDA
UAG!

ALLORA LAMU' TI HA PIANTATO, VERO ?
COME ...
MH ?!
E CHE COS'E' CHE TE LO FA PENSARE ?!
CHISSA'... INTUITO MASCHILE, DIREI.
TROVAVO STRANO CHE NON L'AVESSE ANCORA FATTO, PER LA VERITA'.
CHE COS'E' QUEL SORRISINO ?
STA' A VEDERE CHE E' STATO LUI A ...
TI PARLERO' CHIARO, LAMU': TUO MARITO E' UN BABBEO.
FHIP FHIP
BE', QUESTO LO SAPEVO.
COMUNQUE, CON GLI APPOGGI CHE HO IO, GLI POTREI FAR SPALANCARE LE PORTE DELLE MIGLIORI UNIVERSITA'.
DICI DAVVERO ?!
FHIP FHIP
NATURALMENTE C'E' UN PREZZO DA PAGARE ...
GULP

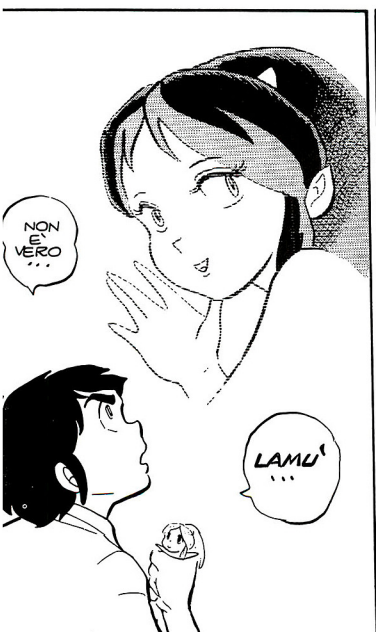

...E CIOÈ, DIVORZIARE DA LUI E VENIRE A VIVERE CON ME!
NO, IO ... SONO SPOSATA!
FHIP FHIP
IL ROSEO FUTURO DI TUO MARITO E' LEGATO ALLA TUA RISPOSTA, MIA CARA.
MA,,, NON SO,,,
GRAZIE
TU L'HAI RICATTATA E POI L'HAI RAPITA, BRUTTO PORCO!
MA CHE VUOI DA ME?! EH?!
IO VOGLIO CHE RIPORTI QUI LAMU'! SUBITO!!
E COSA TI FA CREDERE CHE IO SAPPIA DOV'E'?!
SBATAAN
DAVVERO NON LO SAI?
NO, NON ... MA COME, NON LA TROVI PIU'?
NO... E'SCOMPARSA.
SENTITO?!
PERCHE' NON L'HAI DETTO PRIMA, IDIOTA!!
OOOH!

MEMBRI DELLA MIA POLIZIA PRIVATA, FACCIO APPELLO AL VOSTRO ONORE!
CERCATE LAMU' DA OGNI PARTE E CON OGNI MEZZO!
CHI VI HA DETTO DI FALCIARE L'ERBA?!
MA CHE CACCHIO FANNO?
DA OGNI PARTE E CON OGNI MEZZO!
MI SA CHE QUELLA E' GIA' SOTTO TERRA!
NEGATIVO! OBIETTIVO NON AVVISTATO!
VOOOOOOOOOOOMM
Panavia Tornado
BAIA DI TOKYO PERLUSTRATA PALMO A PALMO, MA ... NIENTE!
E NIENTE ANCHE SULL'ISOLA DEI SOGNI.
ANF ANF
MA INSOMMA! COM'E' POSSIBILE?


LAMU'!
LAMUU!


NIENTE DA FARE...
FORSE HA LASCIATO ATARU ED E' TORNATA SUL SUO PIANETA... CHI LO SA.

NON PUO' ESSERE...
NON CI CREDO...


NON E' VERO...
LAMU'...

PAPA'... NON CI SONO ALTRE FORMALITA', VERO?
COME SAREBBE! NON VEDI CHE MANCA ANCORA IL TIMBRO?

UFFA, CHE SCOCCIATURA!
IL PERMESSO DI SOGGIORNO VA RINNOVATO, SENNO' NON TI PERMETTONO DI RIMANERE SULLA TERRA.

LAMU..., PERCHE' NON TORNI A CASA, PIUTTOSTO?
NON SE NE PARLA NEMMENO, IO DEVO STARE VICINO A TESORUCCIO!

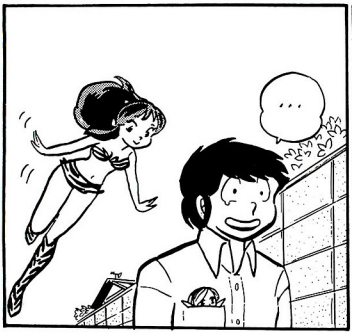
MA, DIMMI UNA COSA... VOI DUE VI VOLETE VERAMENTE BENE?
CERTO CHE SI'
SICURA?
NO! NON TOCCARLO!!
CLIC

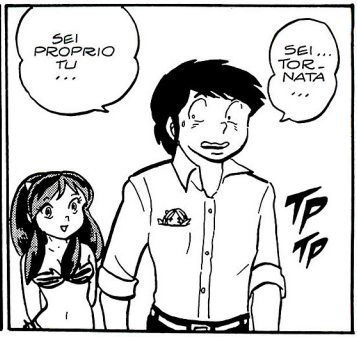
WAAH! CHE E'?!
SNUFF
SIGH SOB
SNIFF
BAW!

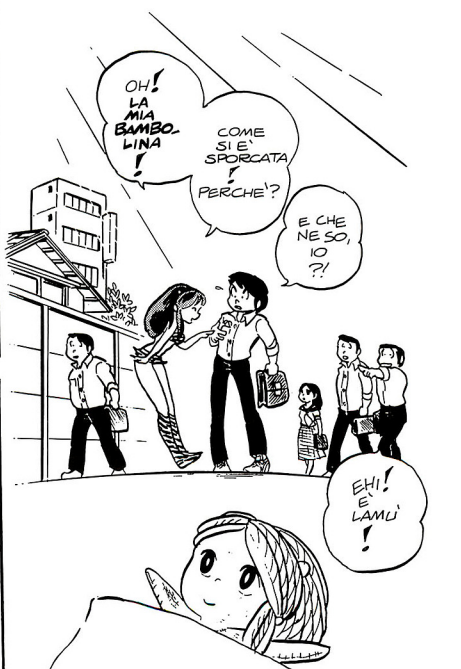
...

MI...MI HAI LASCIATO SOLO QUESTA BAMBOLINA ... SNIFF ...
SNUFF
SIGH SOB
SNIFF
BAWL
PERCHÈ, LAMU' ?!
SIGH
SIGH
PERCHÈ SEI ANDATA VIA SENZA DIRMI NIENTE ?
SIGH ... SIGH ...
SIGH ...
SIGH ...
HAI NASCOSTO UN MICROFONO NELLA BAMBOLINA ? SAREBBE MEGLIO NON FARLE CERTE COSE
DOVEVO LASCIARLO PER UN PO' ERO PREOCCUPATA PER LUI.
SIGH
SIGH
CHE RUMORACCIACHE FA IL TUO SPOSO.
SPEGNI, DAI, CHE IL TUO TÈ DIVENTA CATTIVO.
NO!
SOB SOB

HHH.
HHH.
DRIN
HHH.
TESO-
RUCCIO
!
LAMU
...





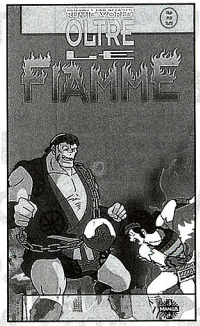


FINE DELL' EPISODIO.

BENVENUTI NEL TERZO MILLENNIO!

UNA COLLANA D'ANIMAZIONE PER PALATI FORTI!

GRANATA PRESS VI INVITA ALLA PRESENTAZIONE
UFFICIALE DELLA COLLANA MANGAVIDEO



EXPO CARTOON 1994
MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
DEL CINEMA D'ANIMAZIONE E DEI GAMES
FIERA DI ROMA DAL 12 AL 15 MAGGIO 1994

LE NOVITA' DEL CATALOGO HUNTER

HUNTER

Non mi ero dimenticato di Touch*... avevo proprio deciso di trascurare questa serie, quando compilai il primo catalogo, il mitico "Anime e Manga" n. 1 del lontano febbraio 1992. Mi trovavo di fronte a una valanga di materiale originale, la scelta era difficile e in ogni caso qualche cosa doveva rimanere fuori e poi quei faccini col naso a punta, caratteristici dell'autore Mitsuru Adachi, mi stavano decisamente antipatici. In seguito mi sono pentito e ricreduto. Che, dietro a quei nasini alla francese si nascondessero delle storie romantiche e appassionanti, l'ho capito una volta di più guardando le videocassette di un'altra serie di Adachi,* Slow Step*, pubblicata recentemente in Italia dalla Yamato Video. È questo il motivo che mi ha spinto a riproporre in questo numero di* **Mangazine** *tutto quello che ho in catalogo riguardante* Touch *e* Slow Step*, sperando di essere perdonato. Per finire vi segnalo i CD di* Tyler*, la nuova serie dell'autore del* Mistero della pietra azzurra*, accolti all'ultima Fiera di Sesto San Giovanni con grande curiosità. Ricordo che gli ordini potete farli (anche per telefono) a:*

Hunter srl
Via Calvart 34
40129 Bologna
Tel.: 051/353023

Ciao a tutti.

Mister Hunter

NON MI ERO DIMENTICATO DI *TOUCH...*

I COMPACT DISC

CD 589	*Touch*, Music Flavour 1	Lit. 46.000
CD 590	*Touch*, Music Flavour 2	Lit. 46.000
CD 591	*Touch*, Music Flavour 3	Lit. 46.000
CD 592	*Touch*, Music Flavour 4	Lit. 46.000
CD 593	*Touch*, Music Flavour 5	Lit. 46.000
CD 594	*Touch, il lanciatore senza numero*	Lit. 46.000
CD 533	*Touch*, Original Song Book 1	Lit. 46.000
CD 534	*Touch*, Original Song Book 2	Lit. 46.000
CD 536	*Touch*, Original Song Book 3	Lit. 46.000
CD 537	*Touch*, Best Song Book	Lit. 84.000
CD 535	*Touch Non Stop*	Lit. 84.000
CD 837	*Touch*, Sint Collection	Lit. 54.000
CD 838	*Touch In Memory*	Lit. 84.000
CD 839	*Touch*, Second Movie Soundtrack	Lit. 84.000
CD 840	*Touch*, Third Movie Soundtrack	Lit. 84.000

I MANGA

MAN133	*Touch*, Volumetti dall'1 al 26, cadauno	Lit. 11.100

IL PORTFOLIO

AB137	*Touch*, Original Illustration	Lit. 45.000

LE VIDEOCASSETTE DI *SLOW STEP*

VC719	*Slow Step*, Volume 1	Lit. 29.900
VC720	*Slow Step*, Volume 2	Lit. 29.900
VC727	*Slow Step*, Volume 3	Lit. 29.900

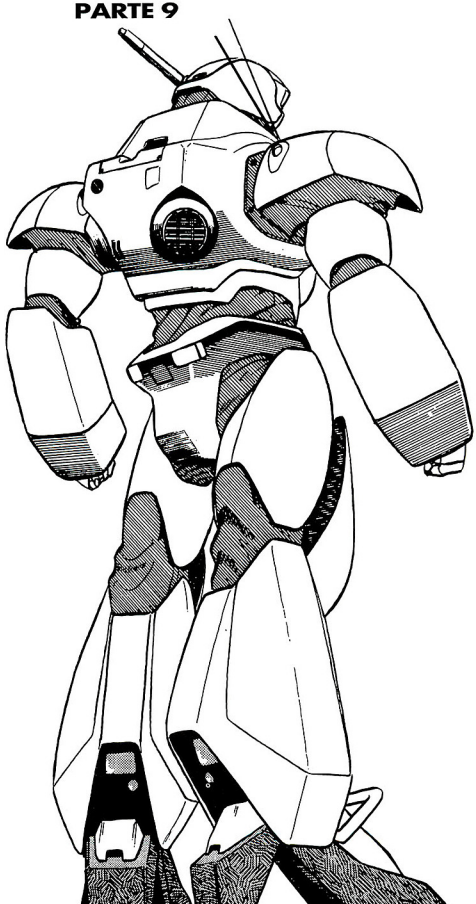
I COMPACT DISC DI *TYLER*

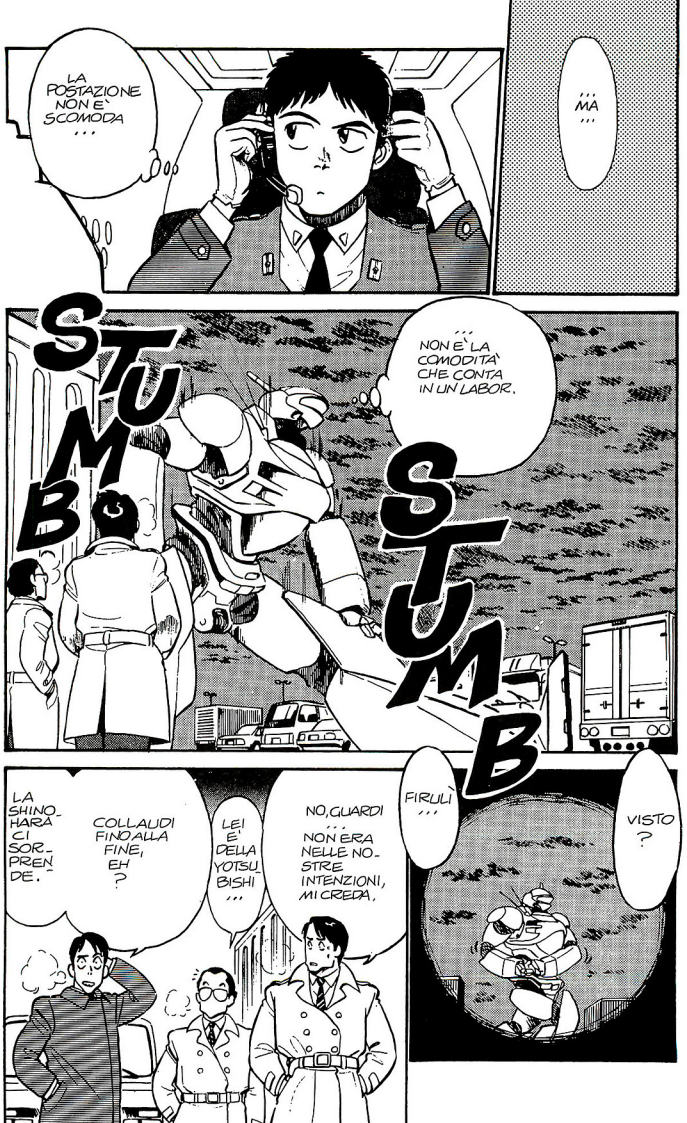
CD859	*Tyler*, File 1	Lit. 84.000
CD860	*Tyler*, File 2	Lit. 84.000
CD861	*Tyler*, File 3	Lit. 84.000

PATLABOR

FUORISERIE

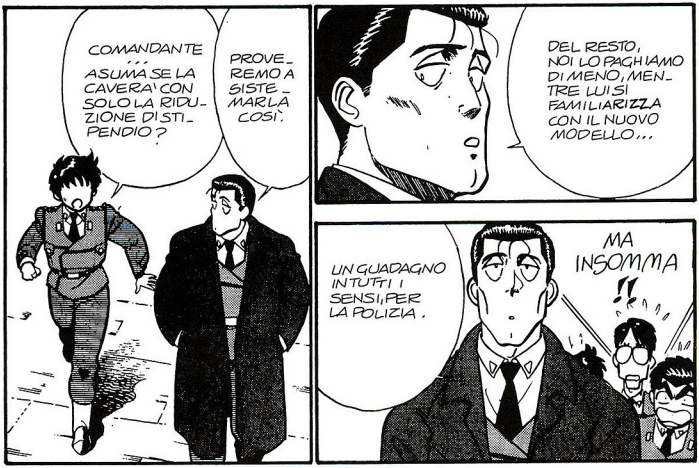
PARTE 9

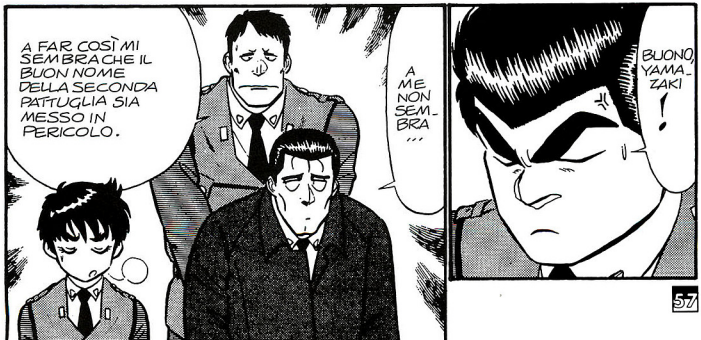



LA POSTAZIONE NON E' SCOMODA ...
... MA ...
STUMB
... NON E' LA COMODITA' CHE CONTA IN UN LABOR.
STUMB
VISTO ?
FIRULI ...
NO, GUARDI ... NON ERA NELLE NOSTRE INTENZIONI, MI CREDA.
LEI E' DELLA YOTSUBISHI ...
COLLAUDI FINO ALLA FINE, EH ?
LA SHINOHARA CI SORPRENDE.

IL LABOR DELLA SHINOHARA SI STA FACENDO UN GIRETTO.
UNA BUONA OCCASIONE PER UN COLLAUDO, EH? CHE NE DICI?
SÌ, BUONA IDEA.
UFFICIO PORTUALE?
RICEVUTO. PORTIAMO IL GRIFON AL SALONE.

ASUMA SHINOHARA NON HA NESSUNA CONSAPEVOLEZZA DI COSA VOGLIA DIRE SERVIRE LO STATO!
FRA L'ALTRO!
IO NON GLI HO DATO NESSUN PERMESSO.


DEL RESTO, NOI LO PAGHIAMO DI MENO, MENTRE LUI SI FAMILIARIZZA CON IL NUOVO MODELLO...
MA INSOMMA!!
UN GUADAGNO INTUTTI I SENSI, PER LA POLIZIA.
COMANDANTE... ASUMA SE LA CAVERA' CON SOLO LA RIDUZIONE DI STIPENDIO?
PROVEREMO A SISTEMARLA COSÌ.


BUONO, YAMAZAKI!
A ME NON SEMBRA...
A FAR COSÌ MI SEMBRA CHE IL BUON NOME DELLA SECONDA PATTUGLIA SIA MESSO IN PERICOLO.

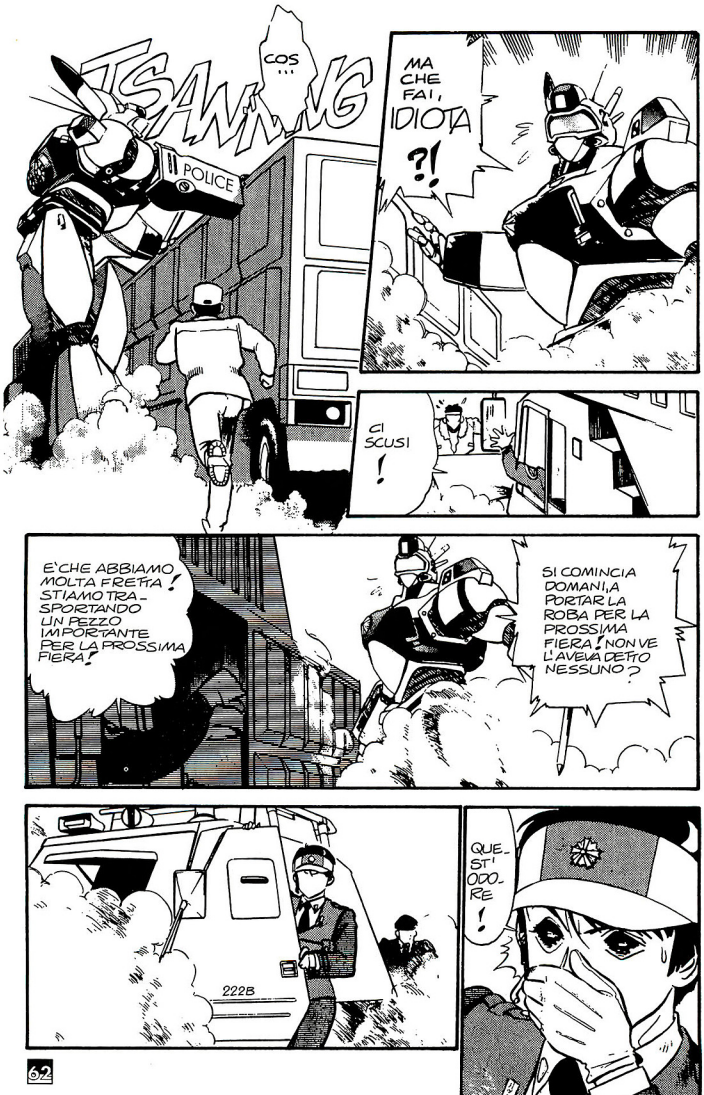
VRRRUN
SCHERZIAMO?!
EHI, VOI!
ANCORA QUI? NON TORNATE A CASA?
E POI SIAMO IN BALLO ORMAI!
C'E' UNA PARTE DI NOI, IN QUESTO LAVORO.
SHINOHARA STA PILOTANDO IL NUOVO MODELLO SENZA AUTORIZZAZIONE?!
CHE COSAA?!
BE', SIETE DECISI, BRAVI!
NON MI FREGA UN CAZZO SE HAI IL PERMESSO DEL CAPO! NON HAI IL MIO!!
POSSIBILE CHE SI METTA SEMPRE A FARE QUELLO CHE GLI TIRA?!

QUALCOSA?
DOBBIAMO SUBITO FAR QUALCOSA PER FARLO SCENDERE DA LA'!!
LA SECONDA PATTUGLIA SAPRA' CAVARSELA DA SOLA!
CI PENSI TU?
CI PENSO IO A RIPORTARLO SULLA TERRA, QUELLO!
STATE A VEDERE!
MH.
PRENDO IL MEZZO ATTREZZATO E ARRIVO.
EH EH EH!
E CHI TE L'HA DATO IL PERMESSO?
STUMB

MMH?
E ADESSO, SU IL SIPARIO.
FUHH
CHE È SUCCESSO?
E' IL LABOR DI OTA!
STO PARLANDO CON TE!
?
EHI, SHINOHARA!!
EHM...
C'È UNO DEI SUOI SUBALTERNI, AI COMANDI?
CHE SUCCEDE?

ACCIDENTI!
PERCHE' NON ME NE SONO STATO ZITTO ?!
CAPO! NON DIRA' MICA SUL SERIO!
SCENDI IMMEDIATAMENTE DA QUEL ROBOT!
ALTRIMENTI TI TIRERO' FUORI IO!
BE', QUESTO LABOR DOVREBBE RESISTERE BENE AGLI ATTACCHI DI OTA...
PROVACI!
COSA?!
BRUTTO STRONZO!

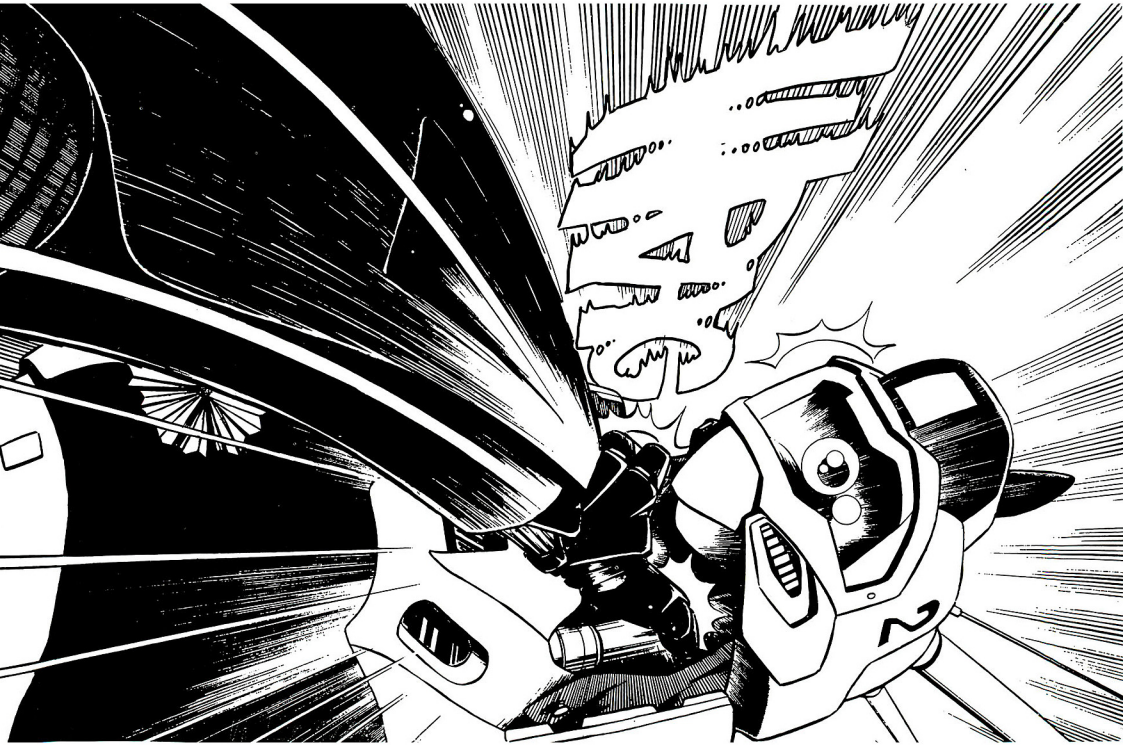
TE NE PENTIRAI AMARAMENTE !!
POLICE
RIDUZIONE DELLO STIPENDIO PER SEI MESI.
POOOOT
TUNC
UAG!
DRONK!

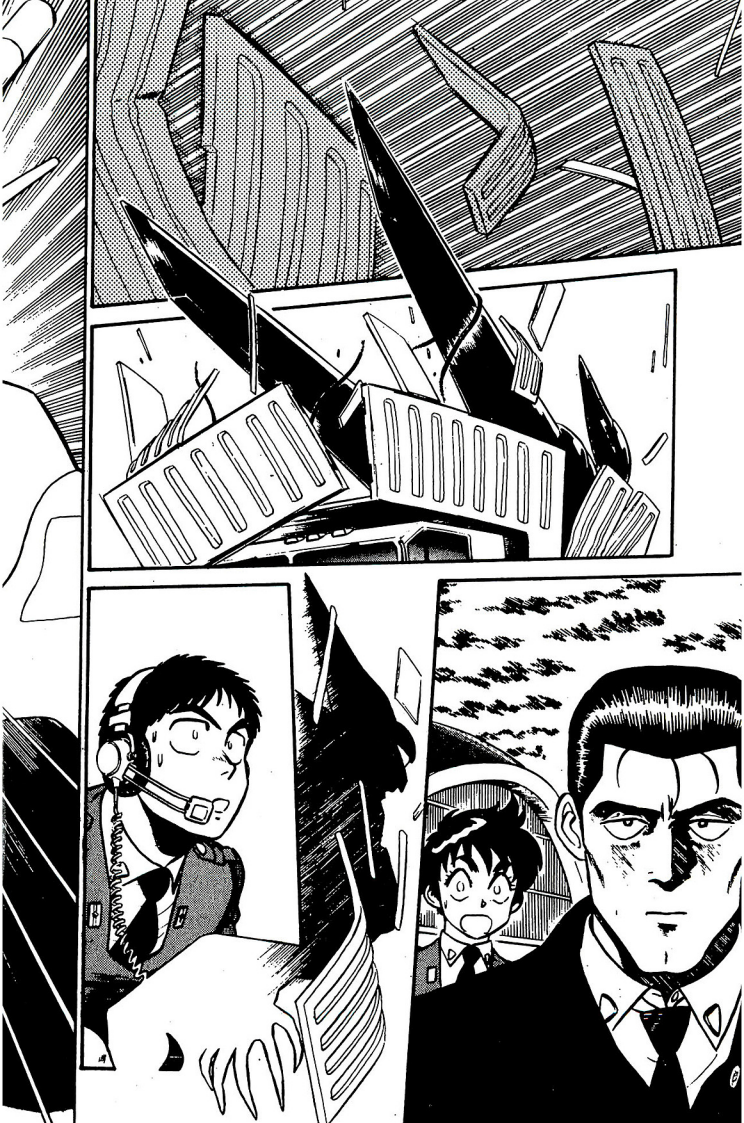

TSAN..NG
COS...
POLICE
MA CHE FAI, IDIOTA ?!
CI SCUSI !
E'CHE ABBIAMO MOLTA FRETTA ! STIAMO TRASPORTANDO UN PEZZO IMPORTANTE PER LA PROSSIMA FIERA !
SI COMINCIA DOMANI, A PORTAR LA ROBA PER LA PROSSIMA FIERA ! NON VE L'AVEVA DETTO NESSUNO ?
222B
QUEST'ODORE !

È GAS !!
INDIETRO !! STATE INDIETRO !!
UH !

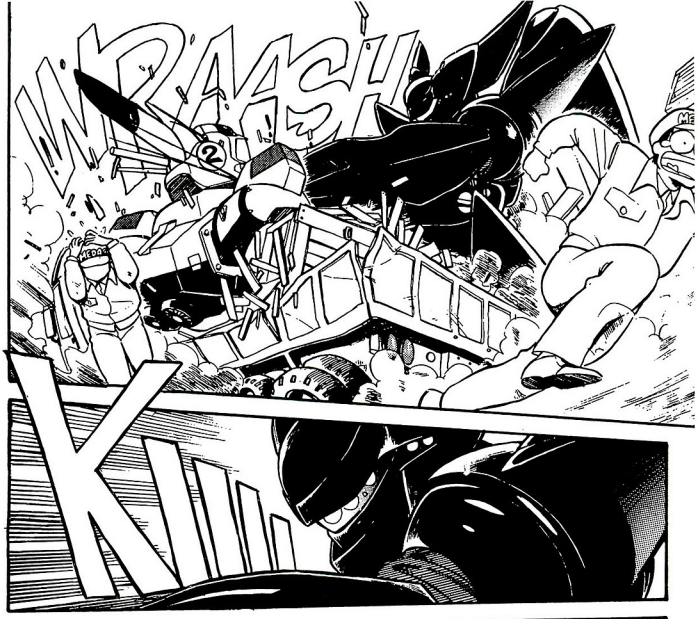
SBAGLIATO! LA PROSSIMA FIERA COMINCIA ADESSO!
!
ATTENTO, OTA !! QUELLO È...

FUORI, BAD !
AGISCI IN FRETTA !
KRAK





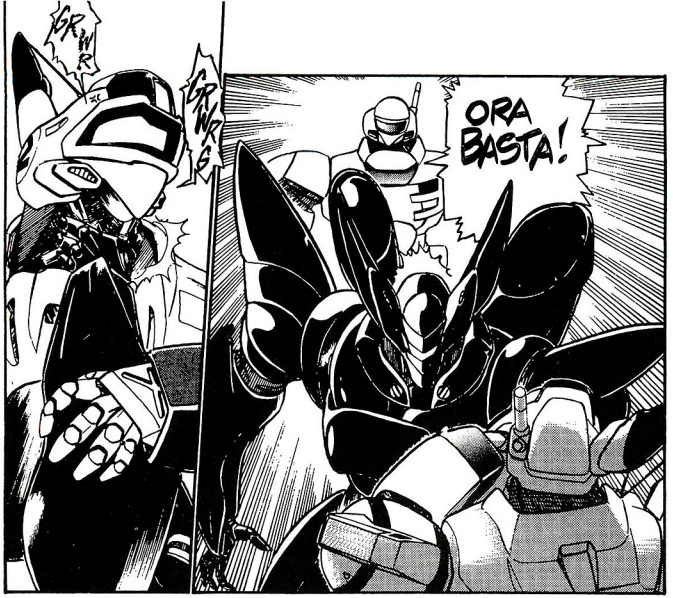
WAAAH!!
CHE ... CHE DIAVO_ LO FAI?!


CRASH
Kill

CHIAMA LA PRIMA PATTUGLIA.
SE SI SBRIGANO SARANNO QUI IN DIECI MINUTI.
SQUADRA D'INTERVENTO RAPIDO, PRONTI CON LA MASCHERA!

IZUMI! IL LABOR N.1, PRESTO!
SIGNOR SI!

YAMAZAKI, PREPARALE LA MASCHERA!
UH?


GRRR
GRRR
ORA BASTA!

SE VUOI COMBATTERE CON QUALCUNO...
...COMBATTI CON ME !!
IL... IL DISCHETTO PER AVVIARE IL LABOR CE L'HA AZUMA !!
NOOO!!

SHINOHARA! QUESTO NON E' UN ROBOT QUALUN-QUE!

SCAN-SA-TI!

IL NOSTRO ADDE-STRA-MENTO E' STATO LO STESSO, OTA!

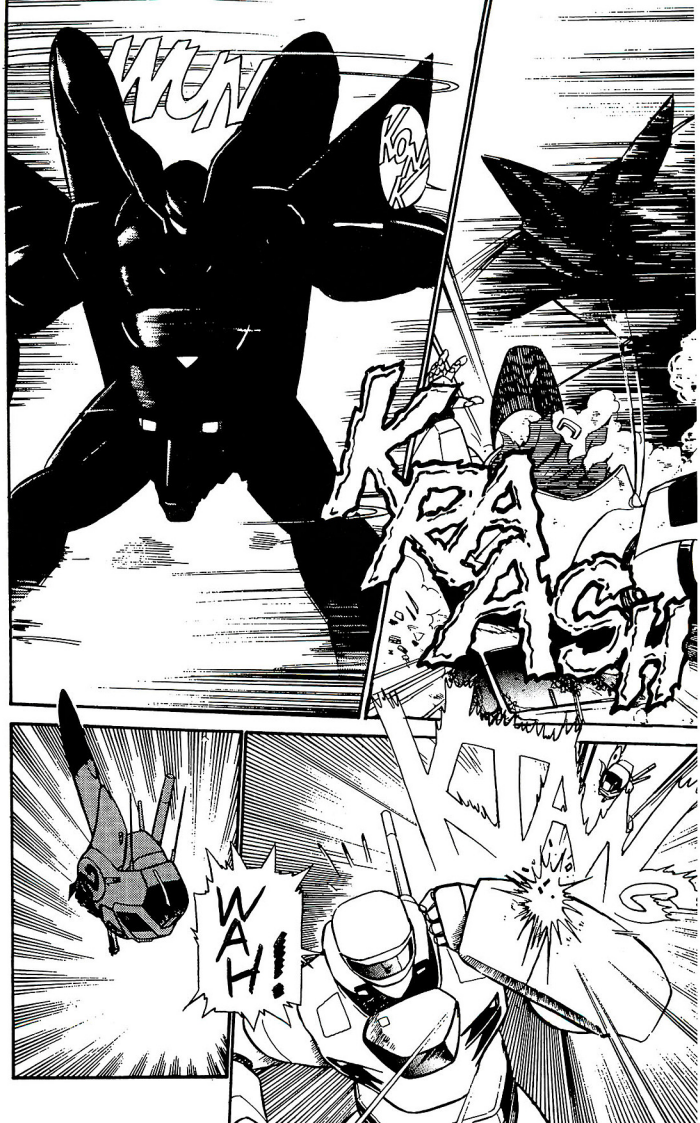
INE-SPER-TO? IO?

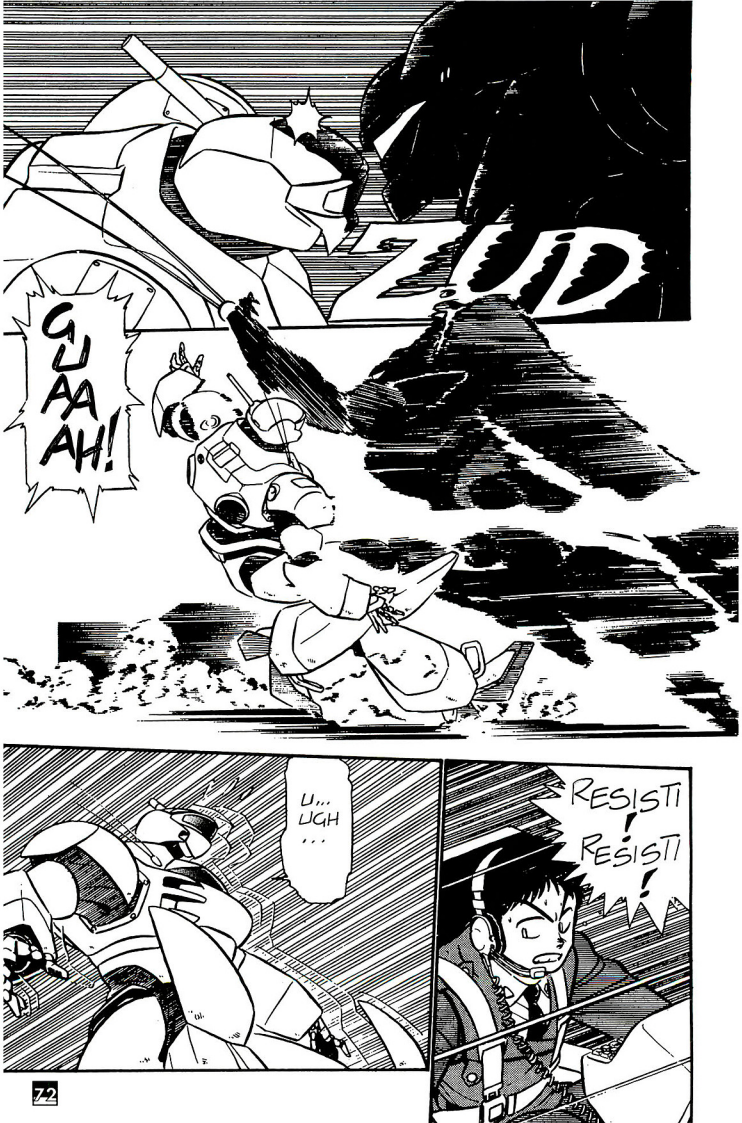
TOGLITI DAI PIEDI! SEI TROPPO INESPERTO!

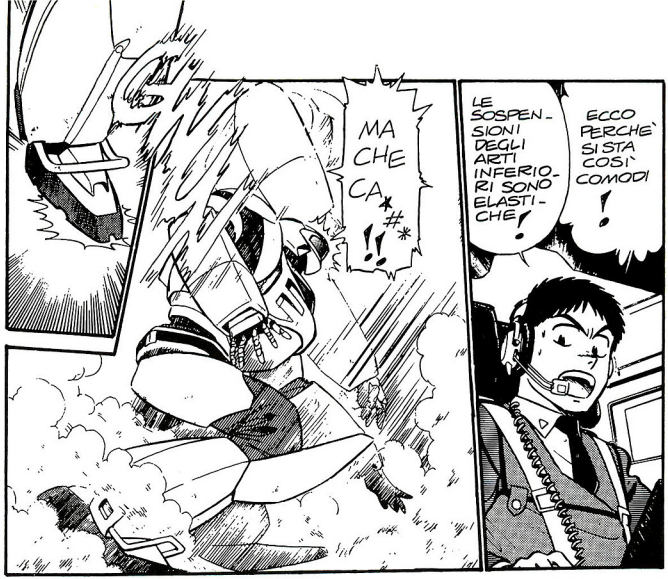
PATLABOR

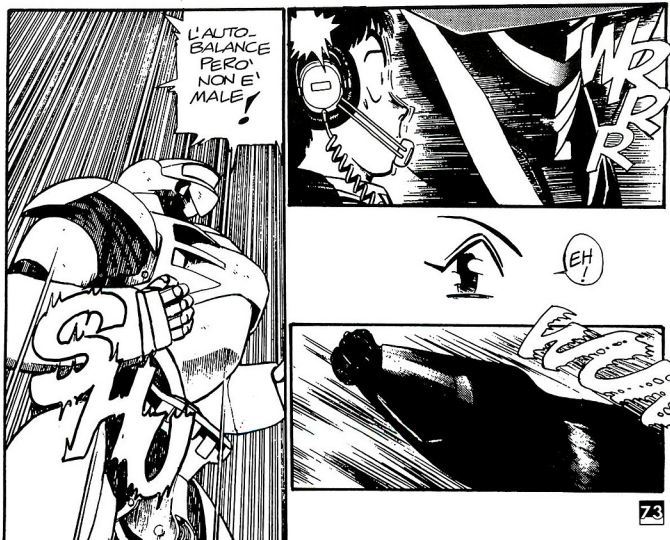
FUORISERIE

PARTE 10


WHN
KON
KRASH
WAH!


ZUD
GUAAAH!
U... UGH...
RESISTI!
RESISTI!


ECCO PERCHE' SI STA COSI' COMODI!
LE SOSPENSIONI DEGLI ARTI INFERIORI SONO ELASTICHE!
MA CHE CA*#*!!


WRRR
EH!
L'AUTOBALANCE PERO' NON E' MALE!
SHU

BOOM
GH!
VE...
VELOCISSI-MO!!

VRRG
UGH!
OH...
OOH...
KATAWG

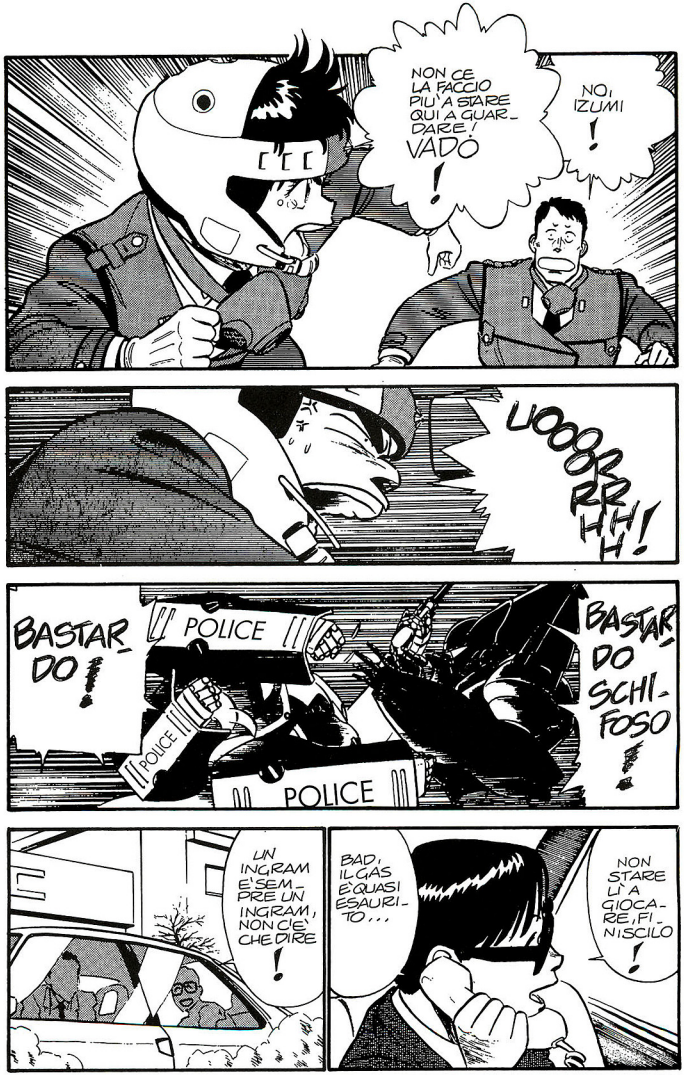
SEMBRA VIVO, QUELL'AFFARE!
VISTO CHE AGILITA'?
SI METTE MALE...
MA, IZUMI... CHE VUOI FARE?
CI AVVICINIAMO IL PIU' POSSIBILE COL MEZZO ATTREZZATO.
HIRO-MI!
SE TI METTI IN MEZZO PUOI FINIRE SCHIACCIATA.
GUARDA CHE...
RECUPERARE AZUMA E IL DISCHETTO!

ASPETTA CHE ARRIVINO QUELLI DELLA PRIMA PATTUGLIA, POI VEDREMO.
MA SI RENDE CONTO CHE NON POSSO USARE IL LABOR NUMERO 1, SENZA QUEL DISCHETTO ?!
UTSUMI !
E QUESTO SAREBBE UN AVVERSARIO?!
LA SHINOHARA HA PROGETTATO UN BIDONE ...
ACCIDENTI !
CREDI DAVVERO DI POTER FARE QUALCOSA PER LUI, MESSI COME SIAMO ?

VA BENE, BAD, BASTA PERDER TEMPO COI GIOCATTOLI, SONO D'ACCORDO!
EHI! IL 98 AV SI MUOVE ANCORA!
NON E' IL SUO DISCO CHE VOGLIAMO?
STUMB
222
POLICE
KTONK
KTONK
STRONZO!
OTA, TI FACCIO VEDERE!
BECCATI QUESTO!!

UAAH!
DONK
DONK
DONK
WUN
OTA!!
NO!!
CHE DEFICIENTE!!
OBBO!
DIO!!

AVEVO DETTO DI TOGLIER_ TI DALLE PALLE !
KATONNK
OOH.
KRUNG
POLICE


NON CE LA FACCIO PIU' A STARE QUI A GUARDARE! VADO!
NO, IZUMI!
UOOORRHHH!
BASTARDO!
POLICE
POLICE
POLICE
BASTARDO SCHIFOSO!
UN INGRAM E' SEMPRE UN INGRAM, NON C'E' CHE DIRE!
BAD, IL GAS E' QUASI ESAURITO...
NON STARE LI' A GIOCARE, FINISCILO!

SKRAWG
POLICE
AUUMAA!

PANPANPANPAN
È...È UN INCUBO...
POLICE
CLUN
YAARGH!!
AZUMA!!

CIAO.
IL DISCO... LO VOLEVI, VERO? CE L'HO QUI
SAI, NON E' CHE...
INSOMMA, TUTTO SOTTO CONTROLLO
IL PROBLEMA ERA... CHE UNA FREGATURA DI ROBOT COME QUESTO NON RIUSCIVA A STAR DIETRO AI MOVIMENTI PROGRAMMATI, SAI COM'E'
SONO SICURO CHE IL TUO CARO NUMERO 1, INVECE

VUUR
221

CONTINUA..

SOLOMANGA NEWS MANGA DAL MONDO

di Davide Castellazzi

NEWS DALL'INGHILTERRA

GODZILLA

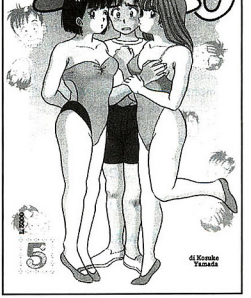
«Guess who's back in town?» è lo strillo di copertina che campeggia sul numero uno della rivista inglese "Mangamania". Sotto, a grandi lettere, il nome Godzilla e un'immagine del gigantesco dinosauro urlante, con tanto di fauci spalancate. Godzilla colpisce ancora, quindi, e lo fa con il manga di Kazuhisa Iwata, ospitato mensilmente proprio sulle pagine di "Mangamania". Nel mar del Giappone il fotoreporter Goro Maki si imbatte in una nave il cui equipaggio è stato ucciso da insetti giganti: una tragedia che annuncia una catastrofe ancor più grande, il ritorno di Godzilla, il gigantesco dinosauro radioattivo di cui gli insetti assassini non erano che semplici parassiti. L'arrivo di Godzilla, a oltre trent'anni dalla sua prima venuta, mette comprensibilmente in allarme scienziati, governo ed esercito. Iwata riporta sulla carta le vicende di questo immarcescibile dinosauro che tanto successo continua a riscuotere in Giappone, mentre il suo indice di gradimento in Occidente è abbastanza altalenante. Il tratto di Iwata è cartoonistico, ma ugualmente in grado di creare vignette intensamente drammatiche, in cui l'attenzione è posta più sulle reazioni degli uomini di fronte al gigante verde che non su Godzilla stesso. Un manga scorrevole che lascia per ora aperto il classico quesito: riuscirà il Giappone a fermare questa terribile minaccia o sarà distrutto dalla enorme forza di Godzilla?

Godzilla
di Kazuhisa Iwata
su "Mangamania"
ed. Dark Horse International
£ 1.95

NEWS DALL'ITALIA

YO YO YO

La nostrana News Market, collaudato il successo dei precedenti titoli, continua a proporre nuovi manga erotici. A partire da novembre tra le novità esposte in edicola possiamo trovare, nel classico formato tankobon, anche *Yo Yo Yo*, manga erotico realizzato da Kosuke Yamada. Come nel precedente *My My My* (conclusosi per naturale esaurimento degli episodi), sulla cui scia *Yo Yo Yo* si piazza con l'evidente scopo di sostituirlo, in questo nuovo manga l'erotismo viene utilizzato in modo soft, in dosi calibrate per il pubblico adolescenziale a cui è rivolto. Le situazioni sono quindi stuzzicanti ma mai troppo esplicite, provocatorie ma mai volgari, erotiche ma non pornografiche. Juzo Bandai, personaggio fulcro del manga, è l'unico ragazzo ammesso a frequentare una scuola femminile, ma quello che dovrebbe essere per lui un paradiso diviene un inferno. L'ingenuo giovane si accorgerà ben presto che le sue compagne sono molto più furbe, disinibite, smaliziate e maliziose di lui. Le formose giovani lo coinvolgeranno in scherzi e in situazioni erotico/imbarazzanti in cui l'unica vittima è lui, che con i propri rossori e la propria inferiorità numerica e psicologica uscirà dalle varie situazioni piccanti sempre ferito nell'orgoglio, e a volte anche nel fisico. Il sesso debole diviene quindi il sesso

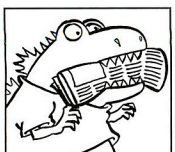


QUASI MANGA di Marcel Sola

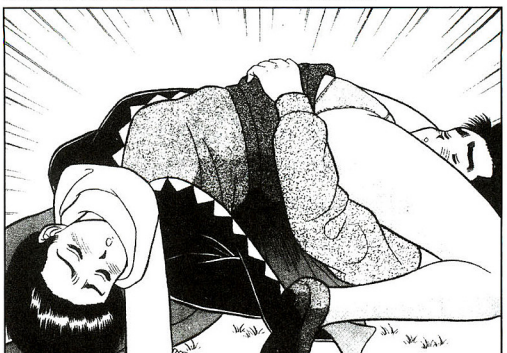
PSYCHONAUTS (miniserie di 4) di A. Grant & T. Luke (testo), M. Kobayashi (disegni) ed. Epic (divisione della Marvel) 48 pag., $ 4.95

La miniserie Psychonauts *è il frutto di un esperimento che vede la collaborazione di autori statunitensi e nipponici. Scritta dagli americani (in realtà inglesi che lavorano per il mercato USA) Alan Grant e Tony Luke, e disegnata dal giapponese Motofumi Kobayashi,* Psychonauts *viene edita contemporaneamente negli USA (dalla Epic) e in Giappone (dalla Nihon Shuppan-Sha). Nonostante l'apporto artistico sia misto, il risultato finale resta decisamente occidentale, quasi europeo. Questo perché Kobayashi, notevolmente influenzato dai comic book americani, ha sviluppato un tratto che ha ben poco a che vedere con quello di scuola nipponica. Completamente privo di linee cinetiche e di retini (tra l'altro la miniserie è a colori), eliminati gli stereotipi e i modelli tipici dei manga (personaggi con occhioni, lunghe sequenze mute, ecc.), il disegno di Kobayashi si concentra su un realismo tipicamente europeo con un tratto spezzato e un trat-*

Yo Yo Yo © 1991 Kosuke Yamada/Akita Shoten Edizione italiana © 1994 News Market Srl



SOLOMANGA



teggio (a volte fuori luogo) che è decisamente improbabile trovare in un manga ma anche in un comic book. Un fallimento quindi? Tutt'altro. Psychonauts *non è forse il prodotto che editori e autori si prefiggevano di confezionare, ma rimane una buona storia di fantascienza. Nell'anno 2199 le città spaziali Libery, Meru, New Calcutta, 4th World, Eurocity e Flugweld inviano un team di sei telepati, gli Psychonauts, sulla Terra, la stessa Terra che avevano abbandonato quasi 150 anni prima, nel 2055. Gli psiconauti (che in omaggio alla collaborazione nippo-americana sono sia di origine americana che giapponese) si troveranno di fronte a un repertorio di situazioni tipiche della narrativa e del cinema di fantascienza. Città deserte e distrutte, dinosauri intelligenti, eserciti di zombi, ecc. ecc., in una Terra devastata e ripiombata nella preistoria. La narrazione è avvincente e il tratto di Kobayashi efficace nel conferire realismo al tutto, soprattutto quando si tratta di comunicare la desolazione delle un tempo fiorenti metropoli, ora luoghi angoscianti sorvolati da pterodattili minacciosi.*

DIRTY PAIR: SIM HELL
di Adam Warren
ed. Dark Horse
$ 2.50

forte, e Juzo diviene il giocattolo (è infatti soprannominato Tomy, come una famosa ditta di giochi) di queste ragazzine figlie degli anni Ottanta, sveglie ed emancipate, in grado di gestire le proprie curve e la propria sessualità meglio di quanto Juzo non sappia fare con le proprie pulsioni sessuali sbeffeggiate e insoddisfatte. Un unico, semplice aggettivo basta a descrivere *Yo Yo Yo*: divertente. Kosuke Yamada si diletta col giocattolo Tomy, lo getta continuamente nelle trappole tesegli dalle sue graziose persecutrici, confidando nell'effetto umoristico delle sue reazioni impacciate. Il disegno semplice ma pulito, felice sintesi tra realismo e umorismo, si sofferma spesso sulle parti anatomiche femminili e sul volto grottesco e deformato di Juzo, specchio delle reazioni emotive davanti a tanta abbondanza. Va nuovamente sottolineato come, ancora una volta, in un manga erotico sia la componente umoristica a farla da padrone, mentre l'elemento femminile ci è proposto in un atteggiamento decisamente attivo, caratteristiche che incontriamo anche in un altro mensile della News Market, *Sniff*, nato nel mese di dicembre.

Yo Yo Yo
di Kosuke Yamada
ed. News Market
132 pagine, lire 3.000

NEWS USA

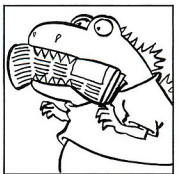
THE MIGHTY BOMBSHELLS

Se siamo abituati a leggere, e a notare, fumetti italiani e statunitensi influenzati dal fumetto nipponico, siamo meno abituati a incontrare dei manga influenzati dalla grafica e narrazione occidentali. *The Mighty Bombshells* supplisce adeguatamente a questa carenza. Interamente realizzato da un fan delle produzioni supereroistiche, Yujin Ishikawa, questo manga (anche se probabilmente non è corretto definirlo tale) è un evidente omaggio, che a volte sconfina nel plagio, dei supereroi stile Marvel e DC Comics. Protagonisti di avventure spaziali e di scontri tra supereseseri, i componenti del supergruppo femminile Mighty Bombshells vantano nomi come Dynamite Girl, Ms. Liberty, Fireball, ecc., e indossano attillati e sgargianti costumi che farebbero invidia anche a Uomo Ragno e company. Sfogliando le pagine di questo fumetto noterete uno strano cocktail nippo-americano: il tratto pulito, alcuni occhioni e poche linee cinetiche vi ricorderanno i classici manga, ma le pose statuarie dei protagonisti, i macho ipermuscolosi e soprattutto i ritmi narrativi da comic-book, vi immergeranno nelle atmosfere dei tipici albi popolari statunitensi. Di veloce lettura, realizzato con un tratto discreto (anche se i volti dei personaggi sono tutti identici, meno male che hanno pettinature e costumi differenti), *The Mighty Bombshells* non brilla certo per originalità ma vale la pena di leggerlo se non altro per curiosità e per scoprire fino a che punto l'autore riuscirà ad avvicinarsi al modello americano, liberandosi sempre più dalle influenze nipponiche nel corso della serie.

The Mighty Bombshells
di Yujin Ishikawa
ed. Antarctic Press
32 pagine in b/n, $2.95

LETTERA A

IL DIZIONARIO MANGA



ACTARUS

Mensile a colori nato sulla scia del successo televisivo di *Goldrake* di cui Actarus era pilota. Come consuetudine di quel tempo (fine anni Settanta) le storie erano realizzate da autori italiani senza troppo preoccuparsi della qualità e dei copyright.

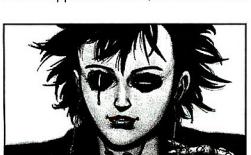
ACTION

Mensile monografico della casa editrice Star Comics. Nato nel dicembre 1993, "Action" pubblica il manga *Le bizzarre avventure di Jojo*.

AD POLICE

AD Police © Artmic-Youmex

Nella Tokyo del 2050, ricostruita dopo un terremoto devastatore, uno speciale corpo di polizia, l'AD Police, si deve occupare dei boomer, robot impazziti ribellatisi agli uomini. Con queste premesse Tony Takezaki (disegnatore) e Toshimichi Suzuki (sceneggiatore), danno vita a un manga di fantascienza, con influenze cyberpunk, ricco d'azione e di scontri armati. *AD Police* è ambientato nello stesso universo di *Bubblegum Crisis*, serie di OAV di grande successo in Giappone e in USA, ed è stato a sua volta trasposto in anime grazie a tre OAV. Inedito in Italia, il manga è stato pubblicato negli USA sulle pagine della rivista "Animerica".

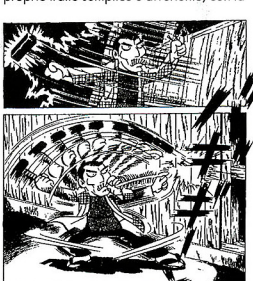


AD Police © Artmic-Youmex

AKATSUKA, FUJIO

© 1978 Jyu & F. Akatsuka

Soprannominato 'il re delle gag', Fujio Akatsuka è nato in Manciuria (Cina) nel 1935. Trasferitosi in Giappone alla fine della Seconda Guerra Mondiale, fa il suo esordio nel mondo dei manga nel 1955 con una serie per ragazze dal titolo *Arashi o koete*. Alcuni anni dopo riesce però a dedicarsi ai manga umoristici, a lui più congeniali. La sua opera più famosa resta *Tensai Bakabon*, del 1967, avente come protagonisti lo studente Bakabon, il padre di quest'ultimo e il gatto Nyarome. Con il proprio tratto semplice e divertente, con la



© 1978 Jyu & F. Akatsuka

ricchezza di gag e con una forte vena di satira sociale Akatsuka è riuscito a farsi

Protagonista di una serie televisiva in animazione e di diversi lungometraggi sempre in animazione, la coppia di scatenate poliziotte galattiche Kei e Yuri, meglio conosciute come Lovely Angels (nome di battaglia) o Dirty Pair (soprannome affibbiatogli a causa dei casini combinati), non ha mai avuto l'onore di apparire sotto forma di manga. Non in Giappone almeno. Negli Stati Uniti però, previa autorizzazione nipponica, sono state realizzate da Adam Warren diverse miniserie. L'ultima in ordine d'apparizione, dal titolo Sim Hell, *è composta da quattro albi formato comic-book. Come al solito le rocambolesche avventure delle due scavezzacollo in gonnella, o forse dovrei dire in bikini dati gli abiti succinti che sono solite indossare, si svolgono nell'anno 2141 su ordine del Worlds Welfare Work Association, o 3WA. In* Sim Hell *Kei e Yuri non dovranno però affrontare pericolosi delinquenti galattici o invasioni aliene, bensì semplicemente superare un esame a cui la 3WA sottopone periodicamente i propri dipendenti, una sorta di missione virtuale in cui vengono messe a dura prova le capacità degli agenti. Per il terribile duo le cose cominceranno a mettersi male quando si accorgeranno di non essere in grado di*

SOLOMANGA

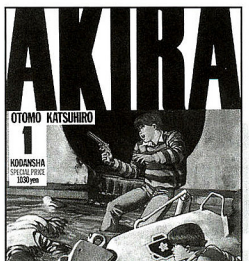
abbandonare il viaggio virtuale per tornare nella realtà; al contrario saranno continuamente proiettate in nuovi fantastici e pericolosi scenari, in cui dovranno confrontarsi con pericolose minacce. Adam Warren disegna il tutto con un buon tratto di chiara ispirazione nipponica. Gli occhioni delle protagoniste, l'abile e abbondante uso dei retini (in cui viene però aiutato da Tomoko Saito), le espressioni esagerate o buffe di alcuni personaggi, la particolare tecnologia e la scelta di molte inquadrature rimandano ai manga DOC, conferendo al tutto un'innegabile patina nipponica. Tuttavia i ritmi narrativi rimangono ancora vincolati al modello statunitense 'alla comic book', modello da cui Warren, forse anche a causa di vincoli editoriali, fa ancora fatica a staccarsi. Nonostante ciò Sim Hell *rimane una buona miniserie, in grado forse di far incontrare i gusti dei lettori di fumetti di scuola statunitense e quelli dei lettori di scuola nipponica, spesso in completa antitesi.*

NINJA HIGH SCHOOL
di Ben Dunn
ed. Eternity
serie in b/n $ 2.50
ristampa a colori $ 1.95
Yearbook 1 $ 2.50

Immaginatevi una principessa aliena, Asrial, man-

apprezzare sia dagli adulti che dai giovanissimi. Purtroppo nessuno dei suoi manga è stato tradotto in Italia, ma vista la sua popolarità in Giappone e la sua appartenenza al gruppo dei 'vecchi' mangaka che hanno contribuito alla nascita dell'universo dei manga, il nome di Akatsuka appare in tutti i saggi occidentali dedicati al fumetto nipponico.

AKIRA



Akira © 1978 Mashroom

Il manga più celebre di Katsuhiro Otomo, grazie al quale il raffinato mangaka ha raggiunto vette di grandissima popolarità non solo in Giappone ma anche in Occidente. Inizialmente tradotto negli Stati Uniti (per conto della Epic, divisione della Marvel Comics Group) nella versione colorizzata da Steve Oliff, il fenomeno *Akira* si è poi diffuso a macchia d'olio in molti paesi europei (Francia, Italia, Spagna, Inghilterra) rilanciando il fumetto nipponico.
Medesimo se non maggiore successo è spettato alla versione cinematografica dallo spettacolare impatto visivo che ha attirato su di sé le attenzioni della stampa non specialistica. *Akira* è nato sulle pagine di "Young Magazine" (Kodansha) nel dicembre del 1982 e si è da poco concluso in Giappone, mentre è ancora in corso di pubblicazione in Italia grazie alla Glénat.

Akira © 1978 Mashroom

Si tratta di una lunga e complessa storia di fantascienza ambientata nella Neo Tokyo del 2030 ricostruita dopo un nuovo conflitto mondiale.
Giovani motociclisti sbandati, rivolte cittadine, gruppi sovversivi ed esperimenti segreti condotti dall'esercito sono gli ingredienti base di questo fortunato manga narrato con forti dosi di dinamismo e di spettacolari distruzioni.

ALBATOR

Nome francese di Capitan Harlock. Nell'edizione francofona il celebre pirata dello spazio si è infatti visto ribattezzare in *Albator, le corsaire de l'espace*, mentre l'astronave Arcadia si è trasformata in Atlantis. Similmente ad alcune pubblicazioni italiane, le storie di Harlock apparse in Francia alla fine degli anni Settanta venivano realizzate ex novo da autori locali.

ALMANACCO DEL MISTERO 1993

Il fumetto *Martin Mystère*, edito dalla nostrana Sergio Bonelli Editore, ha dedicato il proprio supplemento annuale del 1993 ai misteri d'Oriente. Tra le molte voci trattate vi sono parecchi richiami ad anime e manga, spesso accompagnati da immagini.

AMAZING STRIP

Realizzato da Ippongi Bang, *Amazing Strip* ha come protagonisti tre musicisti di un gruppo rock che vengono spesso coinvolti in avventure in bilico tra il fantastico e il bizzarro. A partire dal febbraio 1994, *Amazing Strip* viene edito dalla statunitense Antarctic Press nel formato comic book.

ANDROIDE

Manga erotico realizzato da Kazuo Koike e Sesaku Kano pubblicato sulla rivista francese "Mutants" nel 1985/86.

ANGEL

Manga erotico tuttora inedito in Italia ma conosciuto dagli appassionati grazie a diversi articoli apparsi su riviste specializzate e a copie pirata della versione animata. Realizzata da U-Jin, pseudonimo di un misterioso mangaka, *Angel* è stato pubblicato alla fine degli anni Ottanta su "Young Sunday" (Shogakukan), con il sottotitolo *Highschool Sexual Bad Boys and Girls Story*.
Protagonisti di questo manga, realizzato con un tratto morbido e cartoonesco, sono giovani studenti alle prese con situazioni erotiche decisamente spinte, tanto spine da provocare ad autore ed editore grossi problemi con l'opinione pubblica, sfociando nell'autocensura e, infine, nel 1991, nell'interruzione della serie.

VI PRESENTIAMO..

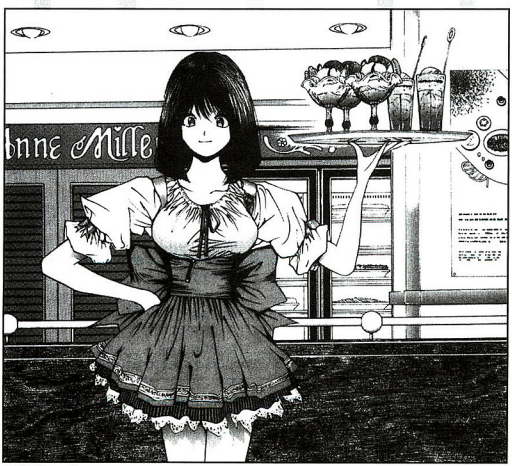
TATSUYA EGAWA

di Federico Colpi

SOLOMANGA

Uhmm, non c'è dubbio sul fatto che ***Mangazine*** *diventi di numero in numero sempre più ricco di informazioni e notizie: da oggi vogliamo approfittarne di queste magnifiche pagine in bianco e nero per presentarvi ciò che di meglio il Giappone produce in monocromia! Eh già, visto che molti di voi non si accontentano della marea di materiale che esce in Italia, con questo numero inauguriamo una vetrina di quanto di meglio esiste in Giappone nel settore manga.*

Per cominciare in bellezza abbiamo voluto dedicare il nostro primo appuntamento con gli autori a Tatsuya Egawa, conosciuto in Italia per quel *Be Free!* che, prima di essere deturpato da un'insigne casa editrice milanese, era proprio un gran bel fumetto. Nato l'8 marzo 1961 a Nagoya, secondo figlio dei coniugi Nonomura, all'età di 17 anni viene adottato dalla famiglia Egawa, della quale assume il cognome. Laureatosi in matematica, lavora per cinque mesi come insegnante di questa materia in una scuola preparatoria e quindi si trasferisce a Ichikawa, nei pressi di Tokyo (e dell'ufficio giapponese di Granata!!) per fare da assistente allo studio di Hiroshi Motomiya, autore famosissimo in Giappone per uno sterminato numero di fumetti interpretati da dei macho dagli occhi a mandorla. A marzo del 1984 firma il suo primo lavoro come fumettista, proprio quel *Be Free!* di cui abbiamo parlato, che aiuta "Morning", poco fortunato periodico Kodansha di manga semi-sperimentali,



© 1993 Tatsuya Egawa

data sulla Terra per contrarre matrimonio con uno studente, Jeremy Feeple. Immaginate poi una ragazza esperta in arti marziali, Ichi-Kun, a cui viene imposto di sposare lo stesso ragazzo. Aggiungete un rivale, Lendo, a capo di una setta di ninja. Condite il tutto con una scolaresca tanto bizzarra quanto vivace, un professore esperto di vaporologia e una maghetta che viaggia a cavallo di una scopa. Come dite? Vi sembra un manga di Rumiko Takahashi? Vi sbagliate, si tratta di un fumetto scritto e disegnato da un americano, Ben Dunn. Dopo aver letto un gran numero di manga e visionato moltissimi anime, Ben Dunn, a metà degli anni Ottanta, decise di realizzare una propria serie a fumetti utilizzando gli stilemi grafici giapponesi e ispirandosi al più celebre manga della Takahashi, Uruseiyatsura. *Nacque così* Ninja High School. *Partito sulle basi sopra descritte e con un tratto un po' incerto, Ben Dunn realizzò il primo manga americano, un fumetto in bianco e nero che cresceva qualitativamente di numero in numero, divertente, ricco di gag e di situazioni paradossali, in cui, oltre a seguire la traccia delle proprie trame, Ben Dunn si diverte a inserire citazioni, a volte vera e propria satira, di anime e manga tra i*

SOLOMANGA

più noti. È così possibile incontrare sulle sue pagine un Ken il Guerriero in versione canina, o addirittura un Kenterminator alla Schwarzenegger, mentre piloti chiaramente ispirati a Capitan Harlock *solcano gli spazi incrociando astronavi stile Yamato, eredi di Godzilla e Mazinga fanno apparizioni di tutto rispetto e, nell'angolo di qualche vignetta, Pai e Yakumo (i protagonisti di* 3x3 Occhi*) sono mescolati con i comuni passanti. La crescente popolarità di* Ninja High School*, giunto ormai al suo 40° numero, ha spinto la casa editrice Eternity a ristampare l'intera serie, questa volta a colori, mentre recentemente è stato editato il primo* Ninja High School Yearbook*, in cui vengono pubblicati illustrazioni e brevi fumetti dei personaggi della serie principale, realizzati però da disegnatori nipponici. Insomma Ben Dunn ha raggiunto il suo obiettivo, realizzando un fumetto così vicino ai manga da piacere agli stessi giapponesi; non a caso ora Dunn sta ridisegnando (con un tratto più maturo grazie all'esperienza accumulata) i primi numeri della serie, in modo da poterli proporre in una nuova veste sul mercato nipponico. Niente male per il primo 'manga americano', vero?*

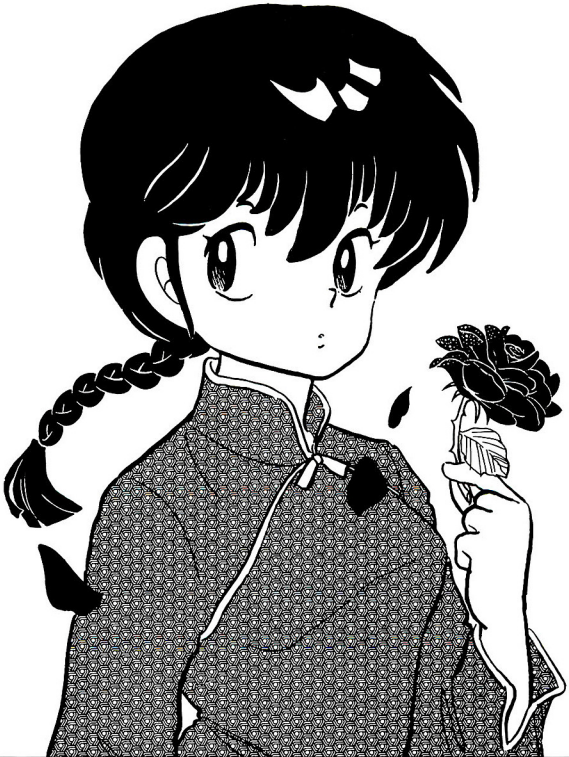
ad aumentare d'improvviso la tiratura. Il misto di sesso, amore, sentimenti e azione che trasuda dalle pagine di *Be Free!* ottiene un tale successo che la serie procede per ben quattro anni. Egawa però, caso più unico che raro, lascia la Kodansha per 'vendersi' all'odiata rivale Shueisha e addirittura alla rivista che è l'esatto opposto di "Morning", quello "Shonen Jump" che sforna solo fumetti destinati al vastissimo pubblico e che si fa vanto dell'aggettivo 'commerciale'. In realtà l'obiettivo di Egawa è proprio quello di creare un manga ultrapopolare, che possa aver successo presso il grande pubblico e dar vita a serie tv, giocattoli, pupazzi e chi più ne ha più ne metta. E il calcolo sembra essere esatto: Magical Taluluto, il suo nuovo eroe, viene subito trasposto dalla Toei doga in una serie d'immenso successo ed Egawa diventa all'improvviso un idolo del mondo dei manga per bambini. Ma anche questo non gli basta: dedicati altri quattro anni a Taluluto, nel 1992 si lancia quasi contemporaneamente nelle due serie di cui oggi vogliamo parlarvi: *Golden Boy* (Shueisha) e *Tokyo daigaku monogatari* (Storie dell'università di Tokyo, Shogakukan). *Golden Boy* è serializzato su "Super Jump", una rivista che ha come proposito quello di rallegrare i salarymen tra i 25 e i 35 anni che tornano dal lavoro a tarda sera; Egawa cerca di incarnare il loro ideale in Kintaro Oe, un *freeter* venticinquenne ('freeter' è diminutivo di 'freearbeiter', cioè uno che vive facendo lavoretti part-time che cambia frequentemente) il quale attraverso le sue molteplici attività lavorative accumula una grande esperienza di vita. Non solo: nel suo continuo girovagare, Kintaro ha sempre la possibilità di imbattersi in donne bellissime, con le quali spesso finisce per far centro! Vero geniaccio dal cuore tenero, Kintaro ha i suoi migliori amici nell'irrinunciabile bicicletta e nel taccuino su cui riporta senza tregua qualsiasi nuova cosa impari durante un lavoro. Sembra proprio che *Golden Boy*, caratterizzato da un dialogo vivace e da un disegno dinamico, sia ciò che ci vuole a dar energia agli stanchi pendolari di Tokyo e, dall'inizio della sua serializzazione, "Super Jump" sta mostrando una crescita inaudita.

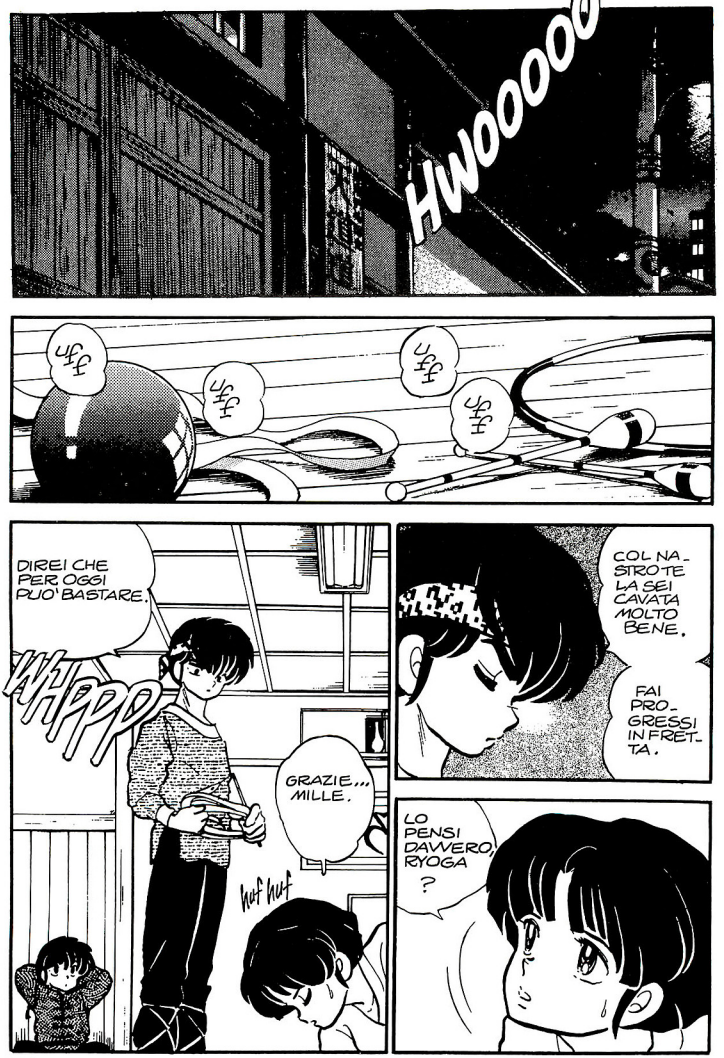
Molto diverso, tanto da non sembrare quasi opera dello stesso autore, è *Tokyo daigaku monogatari*: pubblicato su "Big Comic Spirits", periodico per ventenni,

narra le avventure di tre liceali che si preparano per gli esami d'ammissione all'università. Naoki Murakami, il protagonista, è il classico secchione che però all'improvviso si prende una cotta per la compagna Haruka; peccato che anche Sano, amico del cuore di Murakami e famoso playboy, mostri qualche attenzione di troppo verso la ragazza... I primi tre volumi della serie narrano dell'evoluzione di questo triangolo: finalmente Murakami riesce a conquistare il cuore di Haruka (ma il corpo l'otterrà solo all'inizio di un quinto volume al fulmicotone) e lentamente la figura di Sano scompare. Il fatto curioso è che, nonostante il titolo, dopo circa 1000 pagine l'università di Tokyo non è ancora entrata in scena! Considerato dalla critica uno dei migliori manga dell'anno, *Tokyo daigaku monogatari* è caratterizzato dalla preponderanza del testo sulle immagini: tutti i pensieri dei personaggi sono riportati nei balloon, con tanto di indicazione del tempo richiesto per la loro elaborazione (neanche Joyce è arrivato a tanto!). Ma soprattutto i critici fanno notare come Egawa, fondatore di un Centro Studi sul Manga, si diverta a giocare con la psiche dei suoi lettori inserendo nelle sue opere con l'abilità di un chirurgo tutti gli elementi che possono far scaturire l'interesse di chi legge, dosandoli in modo da ottenere il miglior effetto possibile. Quale sarà la prossima sfida di questo 'chirurgo' del manga, che si diverte a scorrazzare tra i generi più diversi quasi col desiderio di mostrare a tutti che lui è, in ogni caso, il migliore?

RANMA PARTE 18

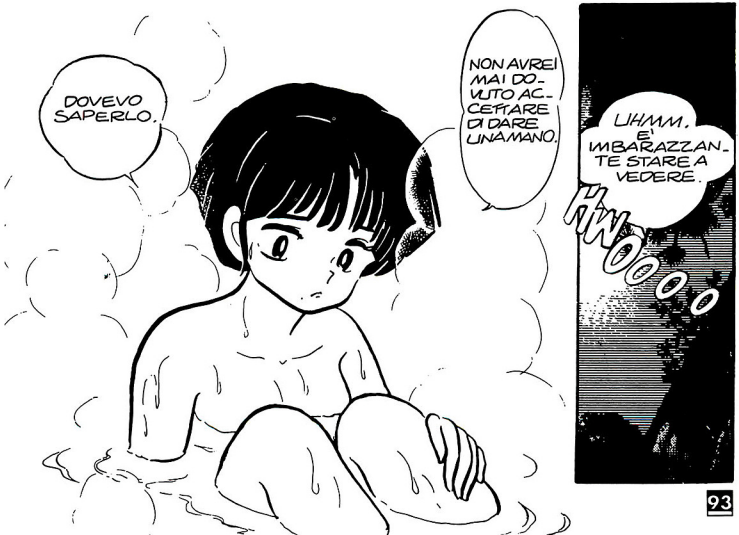
PER AMORE DELLA ROSA NERA

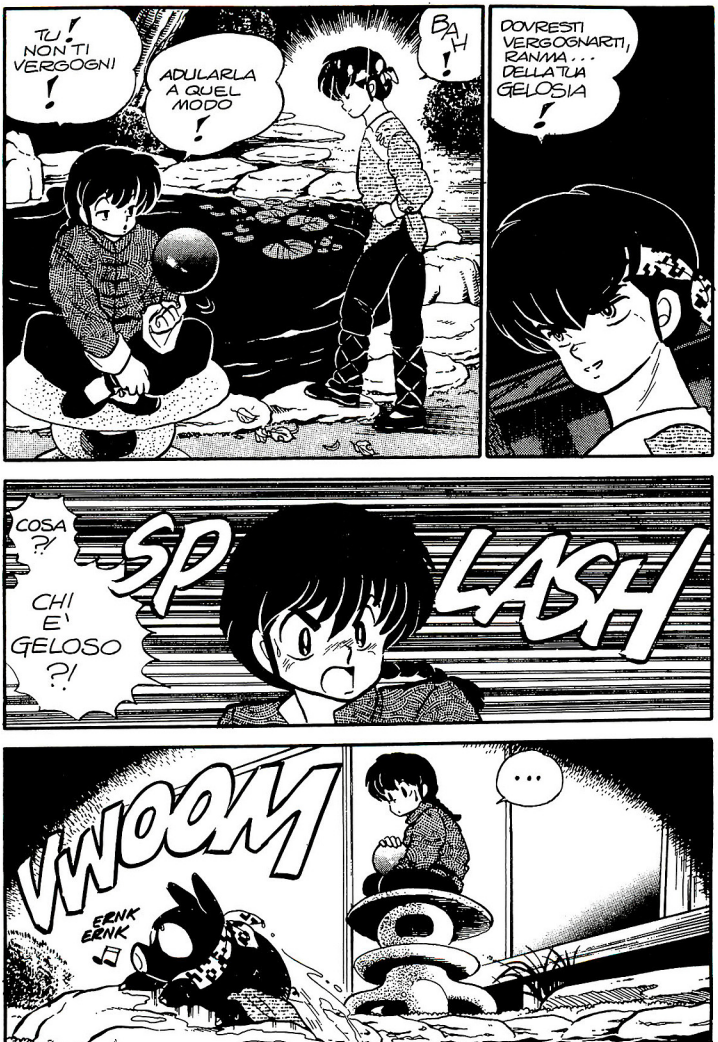


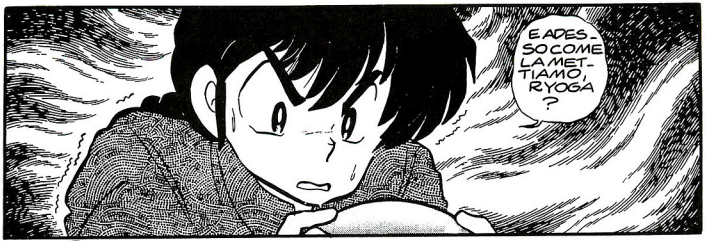

HWOOOOO
ハァハァ
ハァハァ
ハァハァ
ハァハァ
DIREI CHE PER OGGI PUO' BASTARE.
WHPPP
GRAZIE... MILLE.
huf huf
COL NASTRO TE LA SEI CAVATA MOLTO BENE.
FAI PROGRESSI IN FRETTA.
LO PENSI DAVVERO, RYOGA ?

NON CI CREDERAI MICA, VERO ?
TU, RANMA, CHIUDI IL BECCO!
...
SKRITCH SCRITCH
STAMP

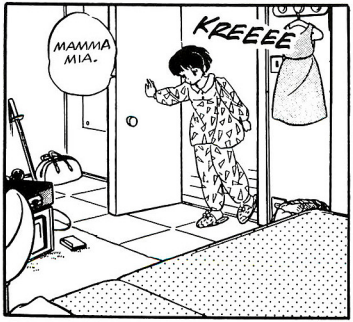
ANCHE SE FOSSE VERO...
...MANCA SOLO UNA SETTIMANA ALL'INCONTRO.


DOVEVO SAPERLO.
NON AVREI MAI DOVUTO ACCETTARE DI DARE UNA MANO.
UHMM, È IMBARAZZANTE STARE A VEDERE.
NNOOOO


TU! NON TI VERGOGNI!
ADULARLA A QUEL MODO!
BAH!
DOVRESTI VERGOGNARTI, RANMA... DELLA TUA GELOSIA!
COSA?!
CHI E' GELOSO?!
SPLASH
VWOOM
ERNK ERNK
...


E ADESSO COME LA METTIAMO, RYOGA?

FWOOSH
HAI INTENZIONE DI INTRUFOLARTI DI NUOVO NEL LETTO DI AKANE?!
SPONK
ERNK ERNK

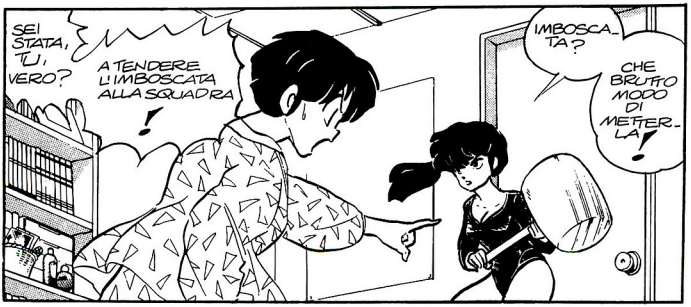

KREEEE
MAMMA MIA.

SONO DISTRUTTA.
FLOP

Hmm?
HAA!
...

PREPARATI, AKANE TENDO!
WHOOSH
AAH!
FWONNNG
CHI SEI?
FWISH

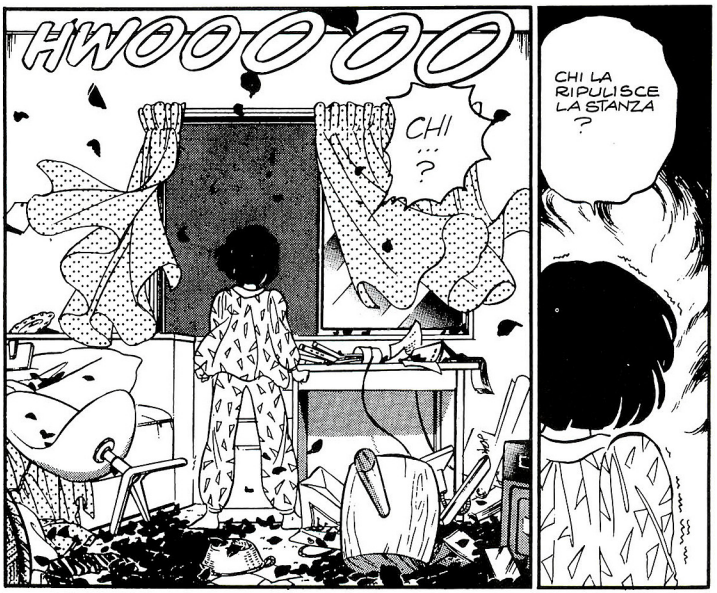
WHOOSH
E QUESTO LO CHIAMI ...
...LEALMENTE?!
VIP

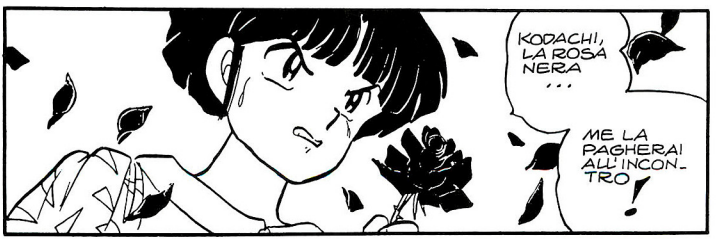

SEI STATA, TU, VERO?
A TENDERE L'IMBOSCATA ALLA SQUADRA!
IMBOSCATA?
CHE BRUTTO MODO DI METTERLA!

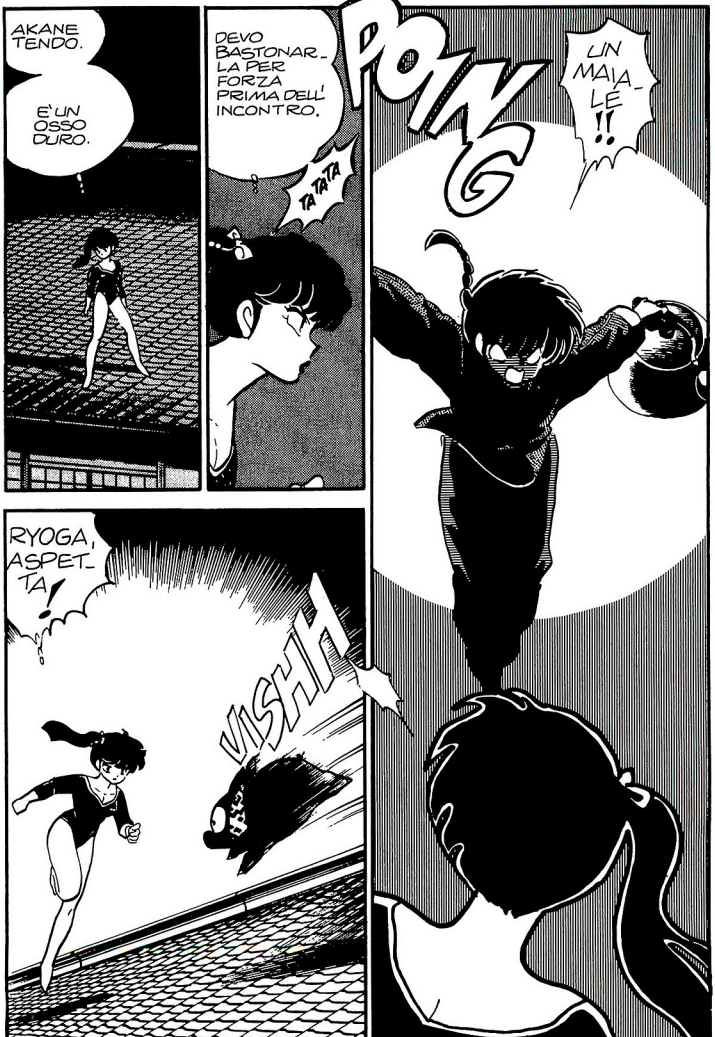
CREDO SEMPLICEMENTE NEL COMBATTIMENTO LEALE...
...PRIMA DELL'INCONTRO!
TIM TIM TIM TIM TIM
È LA COSA PIÙ RIDICOLA CHE IO ABBIA MAI...
SLAM!
FERMO!

SONO DELL'ISTITUTO FEMMINILE SAN BACCO!
KODACHI, LA ROSA NERA!
LA PROSSIMA SETTIMANA MI BATTERÒ CONTE!
UHOO
QUINDI FACCIAMO DEL NOSTRO MEGLIO...
WHISH
...PER COMBATTERE LEALMENTE!
DONG
HAAA

TP


HWOOOOO
CHI...?
CHI LA RIPULISCE LA STANZA?


KODACHI, LA ROSA NERA...
ME LA PAGHERAI ALL'INCONTRO!


AKANE TENDO.
È UN OSSO DURO.
DEVO BASTONARLA PER FORZA PRIMA DELL'INCONTRO.
TA TA TA
POING
UN MAIALE!!
RYOGA, ASPETTA!
VISHH

BOING
BOING
BOING
TIN TIN TIN TIN
SMETTILA...
RANMA, FERMATI!
LASCIA STARE PI-CHAN!
WHOOSH
FWOK!

KROOM
E' VERO QUEL CHE SI DICE.
SEI PROPRIO BRAVA.
shp

TORNERO!
WHOOSH!
PETALI DI ROSA ... ?

KLONNNNNG
UH?
MI E' SEMBRATO DI AVER COLPITO QUALCOSA CON LA TEIERA.
EH!
VOOM
KLONNG ONNG
ONNG ONNG

FMP
BOING
STAI BENE ?

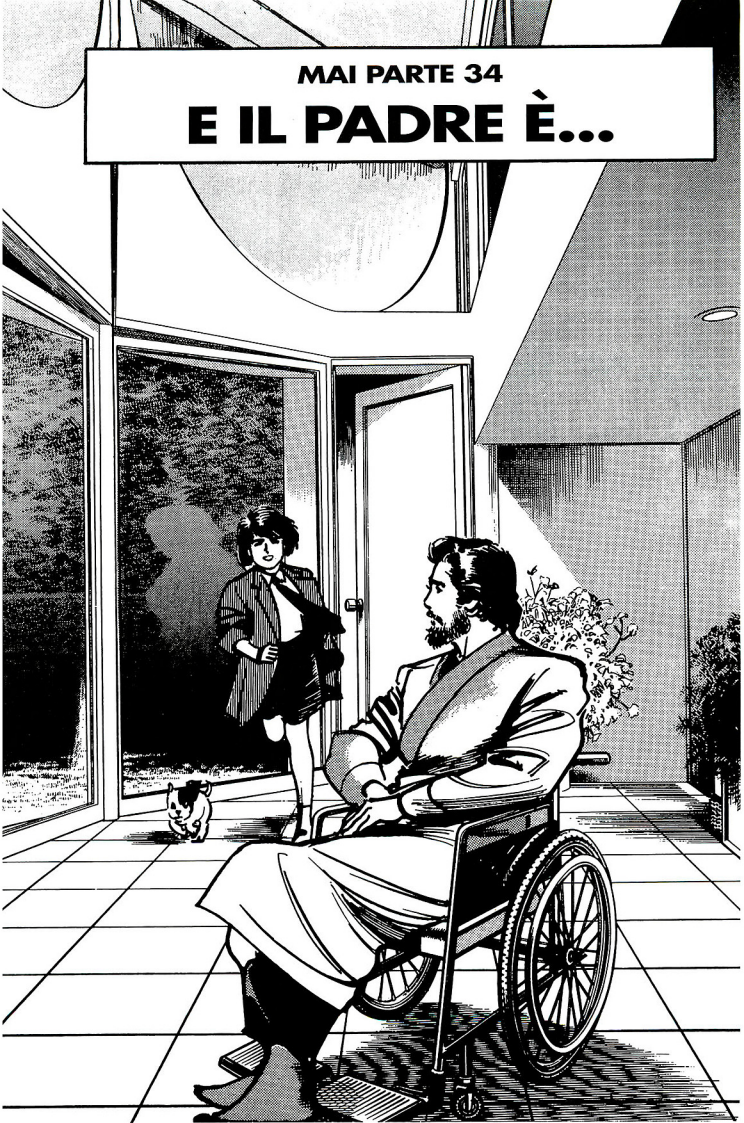
WOW!
È LEI!
LA PETUNIA NERA O ROBA SIMILE!
OH!
È BELLISSIMO!
BLUSH
IO...
IO...
GLAB
GLOM
UH?!
ERÓ COSÌ SPAVENTATA!

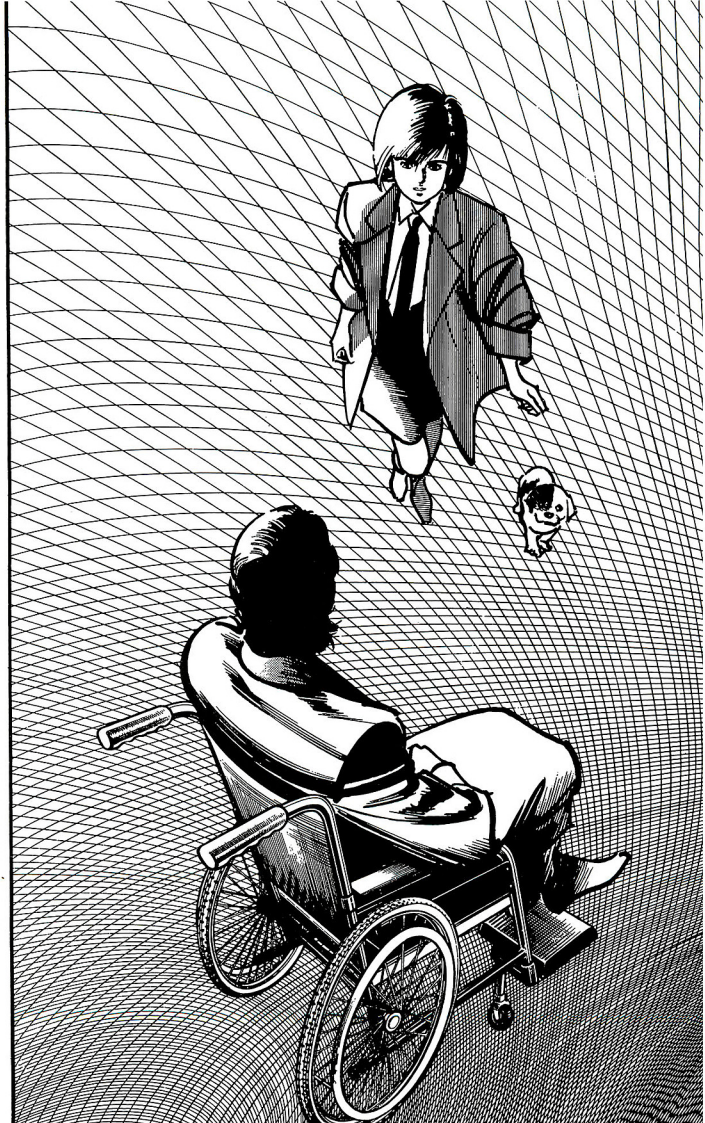
BUSH
UH...
UH...
ASPETTA UN SECONDO...
E ADESSO?!
OH, QUESTA ARIDA VITA GRIGIA...
...DEL COLLEGIO FEMMINILE!
AVEVO RINUNCIATO ALL'IDEA DI TROVARE UN UOMO DA AMARE!
PER FAVORE, SIGNORE...
POSSO DOMANDARTI COME TI CHIAMI?
R-RANMA...
SAOTOME.
OH!
E PENSARE CHE MI ASPETTAVA QUESTO MERAVIGLIOSO INCONTRO!

PER TE...
...MIO RANMA!
WHPP
RIFF
UNGH!
SNIF SNIF
UN PÒ DI GAS PARALIZZANTE NEL MAZZO!
HA HA HA HA HA HA
COSA?!
SEI PAZZA?!
ADESSO, MIO RANMA.
FA' IL BRAVINO...
KLONK
E SENTI LE MIE LABBRA!
pant pant
GHEEEEE!

PROPRIO SULLA MIA CAMERA !
BOOT
CHE TREMENDO SINCRONISMO !
TONK
MIO RANMA !
CI RINCONTREREMO !
TOOM
BAH, RIDICOLO.
...
SCUSA SE MI SONO MESSA IN MEZZO A TANTO TENERUME !!
'NOTTE !
TMP TMP
HWOOOO
F-F-FREDDO ...
BRRR BRR
KODACHI, LA ROSA NERA.
FWOSH
NON PASSA CHE MI FACCIA BATTERE DA QUELLA !
ERNK!

CONTINUA...

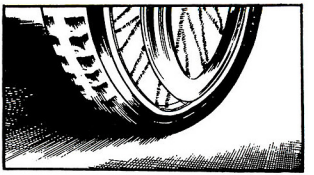

MAI PARTE 34
E IL PADRE È...

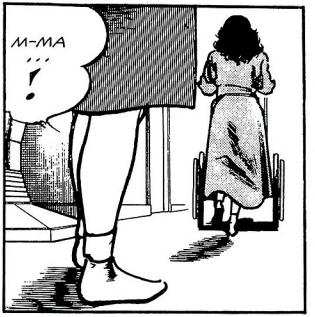


PAPÀ ... SEI PROPRIO TU ?!
...
PAPÀ !
SONO IO !!
NON TI RICORDI DI ME !!
PARE DI NO. NON TI CAPISCE ...
... HA PERSO LA MEMORIA.

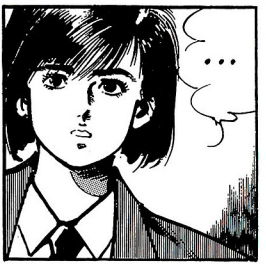
LO PSICHIATRA DICE CHE SOFFRE DI UN DISTURBO MENTALE CHE SI CHIAMA AMNESIA.
SEMBRA CHE A CAUSA DI UN FORTE SHOCK ABBIA DIMENTICATO TUTTO IL PASSATO.
MAMMA ...?!
AMNESIA !!
TU DEVI ESSERE SUA FIGLIA.
SÌ, IO SONO MAI KUJU.
E LUI SI CHIAMA SHUICHI!

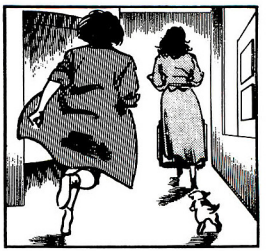
IO SONO MIYUKI ISE. PIACERE DI CONO-SCERTI.
QUI SEI LA BENVENUTA, SE TI VA DI RESTARE.

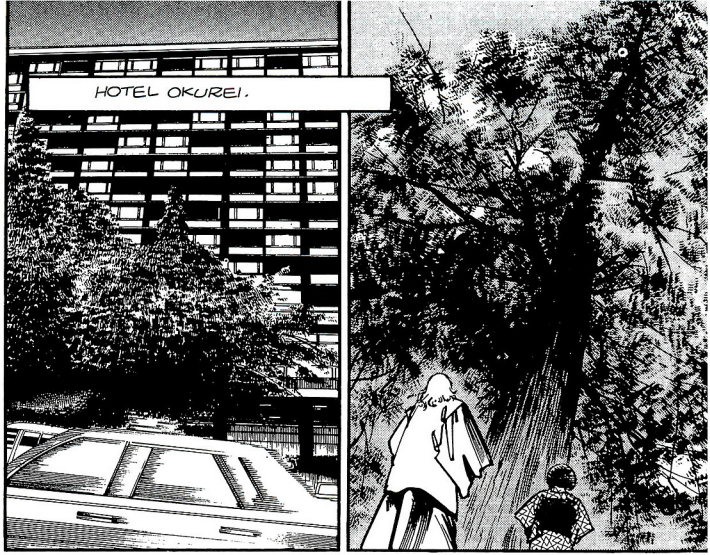



M-MA ...!

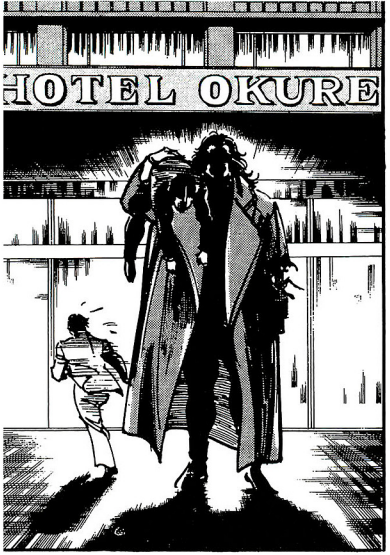
PER FAVORE, RIMANI.
MI FAREBBE MOLTO PIACERE!
VOGLIO SCOPRIRE QUALCOSA DI PIU' SU DI LUI.


...

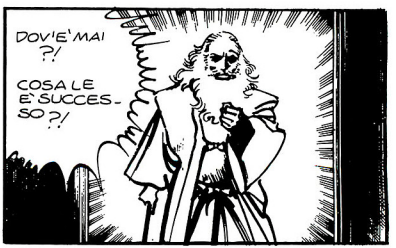




* I TENGU SONO MITICHE CREATURE DAI POTERI SOVRAUMANI.


HOTEL OKURE

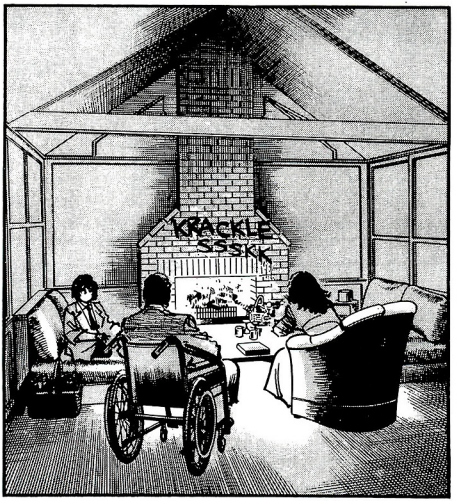
KENMOCHI
!?

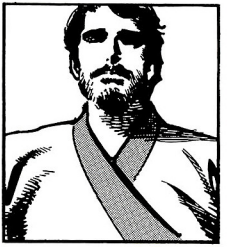

DOV'E' MAI ?!
COSA LE E' SUCCESSO ?!

E' STATA C-COLPA MIA, SIGNORE!
LA SIGNORINA KUJU DEV'ESSERE STATA INSEGUITA DA GARTEN E POI SONO USCITE DALL'ALBERGO
!!

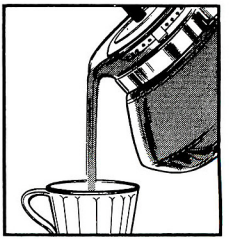
NON POSSO CREDERCI! MI STAI DICENDO CHE QUELLA BAMBINA HA BATTUTO SENZA SFORZO TE E TSUKIRO ?!
... QUELLA TEDESCA ?!

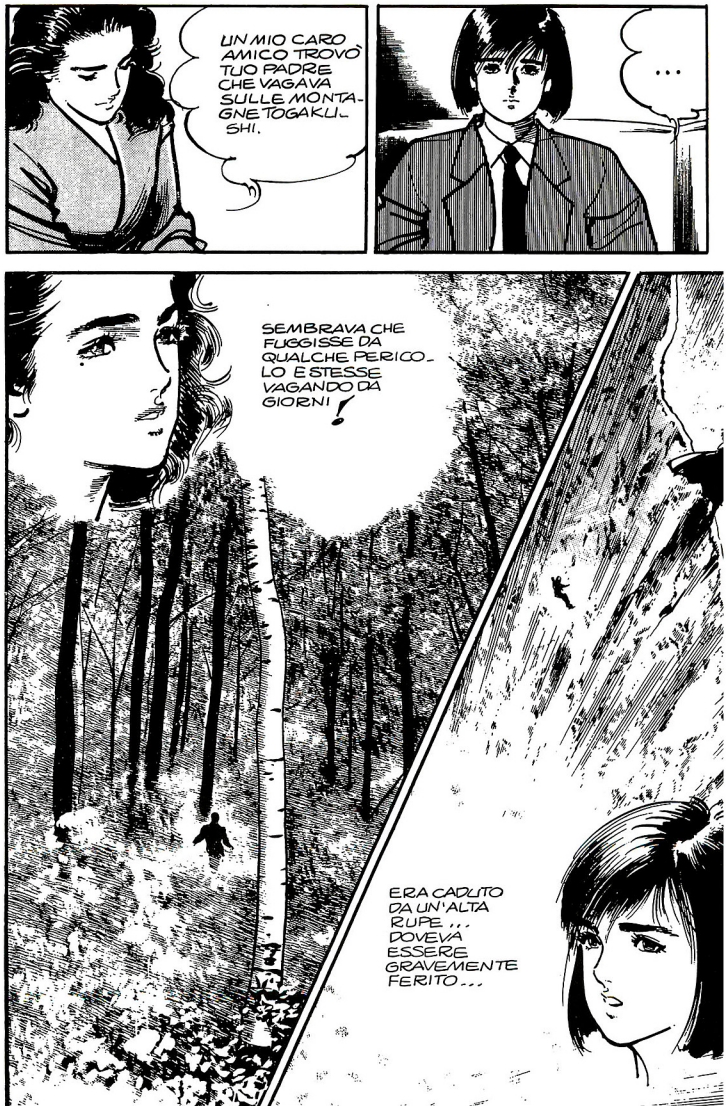
IL CORPO DI KOMORI E' ANCORA NELLA STANZA, SIGNORE! QUALCUNO SE NE DEVE OCCUPARE!
NON PREOCCUPARTI ... TERRO'NA SCOSTO ALLA STAMPA QUESTO INCUBO SANGUINARIO!


KRACKLE
SSSKK

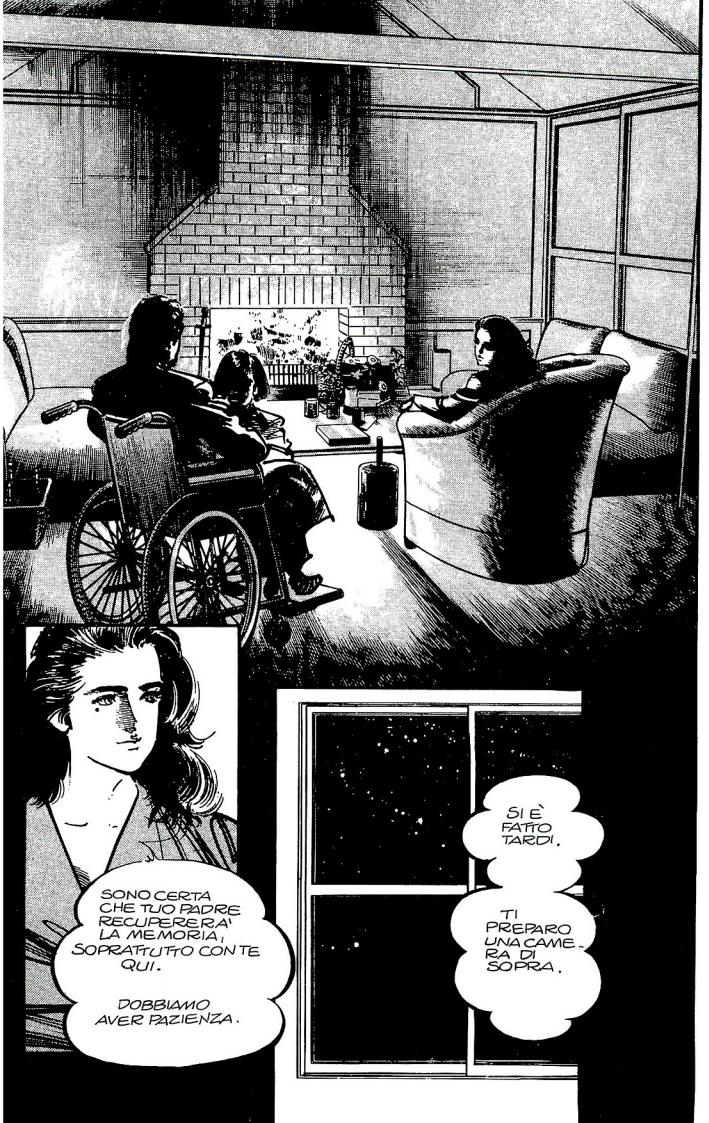


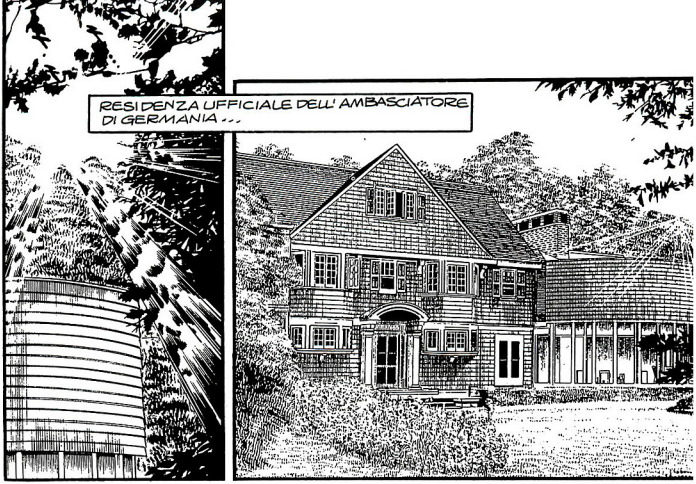
ZZ
ZZ

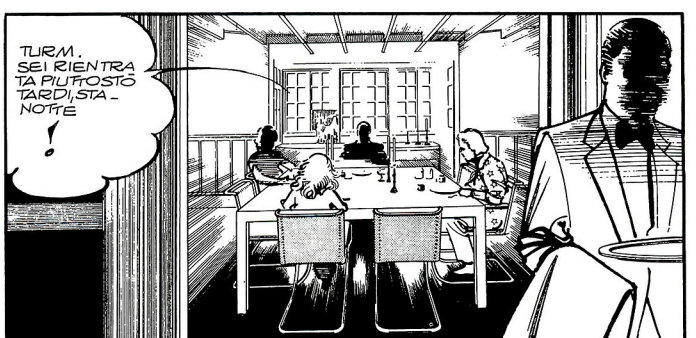



UN MIO CARO AMICO TROVÒ TUO PADRE CHE VAGAVA SULLE MONTAGNE TOGAKUSHI.
...
SEMBRAVA CHE FUGGISSE DA QUALCHE PERICOLO E STESSE VAGANDO DA GIORNI!
ERA CADUTO DA UN'ALTA RUPE... DOVEVA ESSERE GRAVEMENTE FERITO...

INFATTI AVEVA DELLE SERIE FERITE ...
... MA IN UN MESE SI È COMPLETAMENTE RIPRESO !
POVERO PAPÀ ...

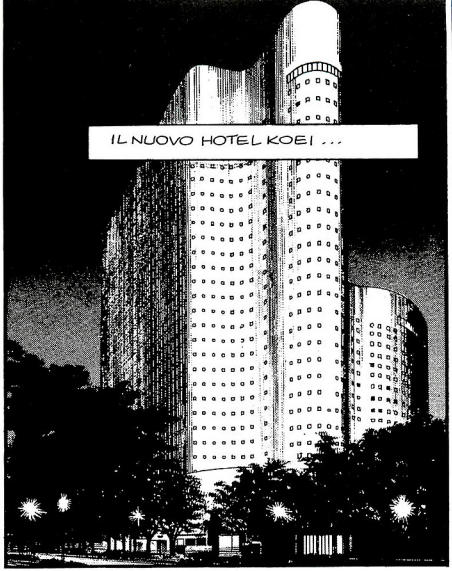

SONO CERTA CHE TUO PADRE RECUPERERA' LA MEMORIA, SOPRATTUTTO CON TE QUI.
DOBBIAMO AVER PAZIENZA.
SI È FATTO TARDI.
TI PREPARO UNA CAMERA DI SOPRA.

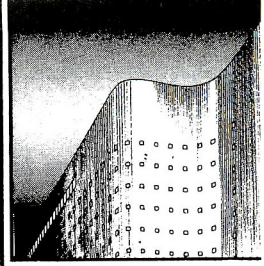

RESIDENZA UFFICIALE DELL'AMBASCIATORE DI GERMANIA...

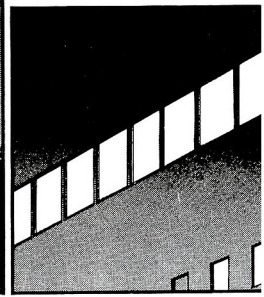

TURM. SEI RIENTRATA PIUTTOSTO TARDI, STANOTTE!

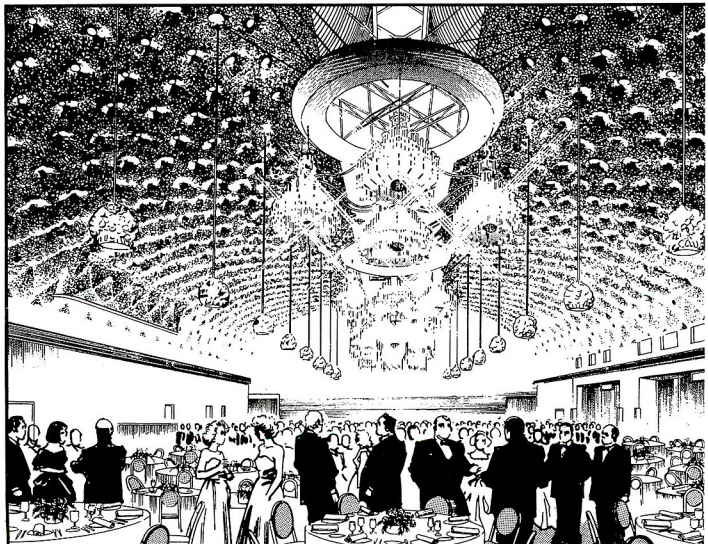
SÌ, PAPÀ. IL CONCERTO DELLA SINFONICA DI TOKYO È DURATO PIU' DEL PREVISTO.
NON CONOSCI ANCORA QUESTO PAESE. ANCHE SE HAI CON TE TORIGAI, DEVI FARE ATTENZIONE...
...ORA CHIEDI SCUSA ALLA MAMMA!

SCUSAI, MAMMA. NON FARÒ PIU' COSI' TARDI.
MI ERO MOLTO ANGUSTIATA, TURM...
SPERO CHE TU NON ABBIA DIMENTICATO LA FESTA DI STASERA. LA ORGANIZZA IL MINISTERO DEGLI ESTERI.
E' LA MIA PRIMA FESTA IN GIAPPONE.
NON VEDO L'ORA!

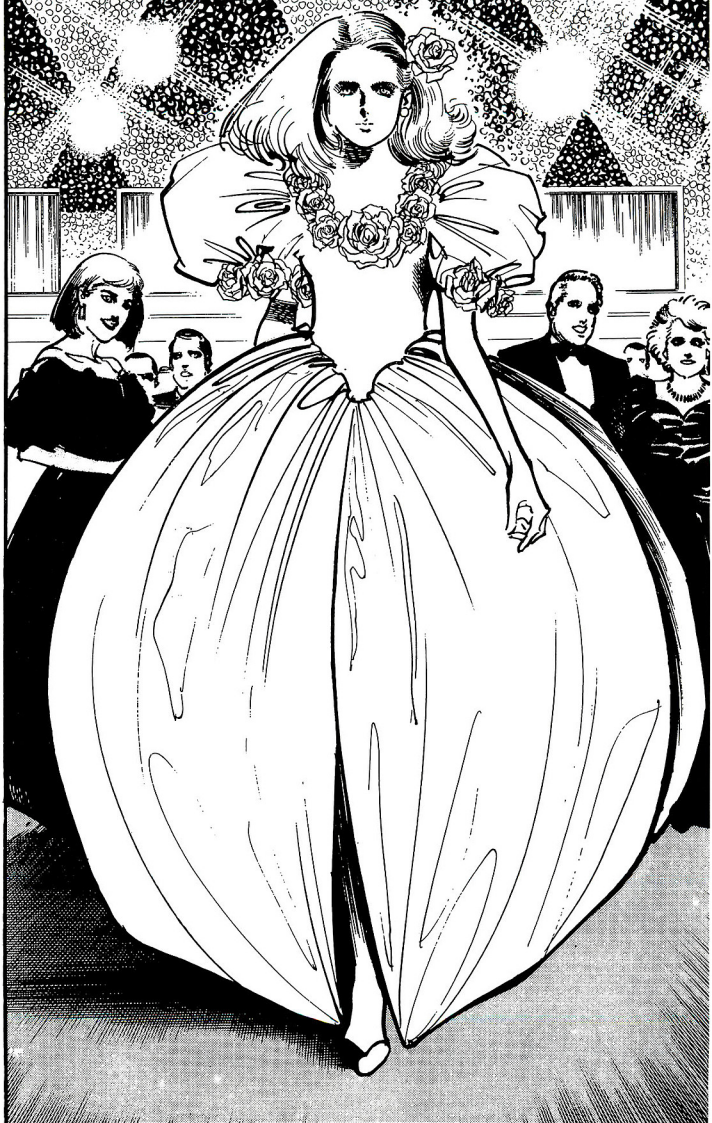

IL NUOVO HOTEL KOEI ...

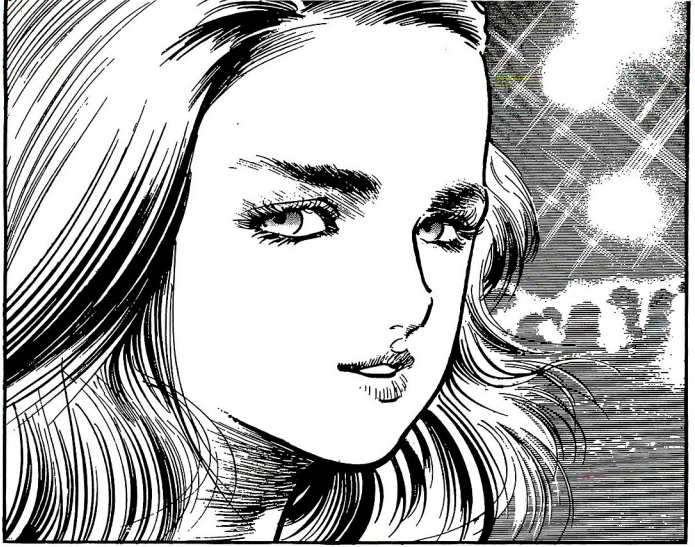


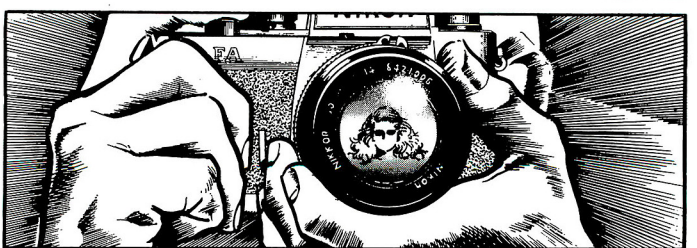




OOOOOHH!







CONTINUA...

MANGA COMPACT

La più eroica e avvincente saga mai concepita: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 37.
112 pagine, lire 3.000.

Z VIDEO

70 minuti di pura azione, **Z VIDEO n° 10**, con 3 episodi 3 di **KEN IL GUERRIERO**, lire 29.900.

COMPACT

37

A GRANDE RICHIESTA E' TORNATO... E' **KEN IL GUERRIERO!!** SU **ZETA COMPACT**, ORA IN EDICOLA, POTRETE LEGGERE OGNI MESE LE SUE DINAMICHE AVVENTURE.
112 PAGINE, 3.000 LIRE.

Granata

MANGA COMPACT

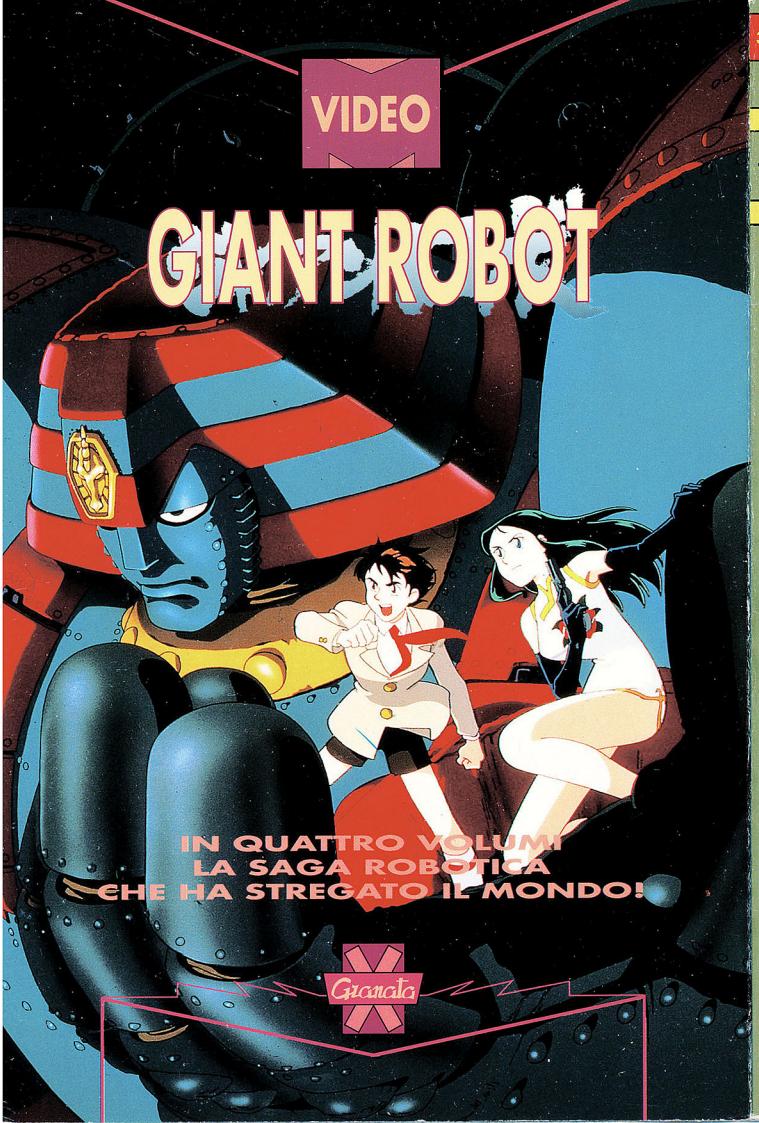
Continua l'incredibile saga de: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 38.
112 pagine, lire 3.000.

MANGA VIDEO

GIANT ROBOT-1
La valigetta nera (60 min.).
M-VIDEO 11, lire 39.900.

VIDEO

GIANT ROBOT



IN QUATTRO VOLUMI
LA SAGA ROBOTICA
CHE HA STREGATO IL MONDO!

Granata

GRANATA PRESS